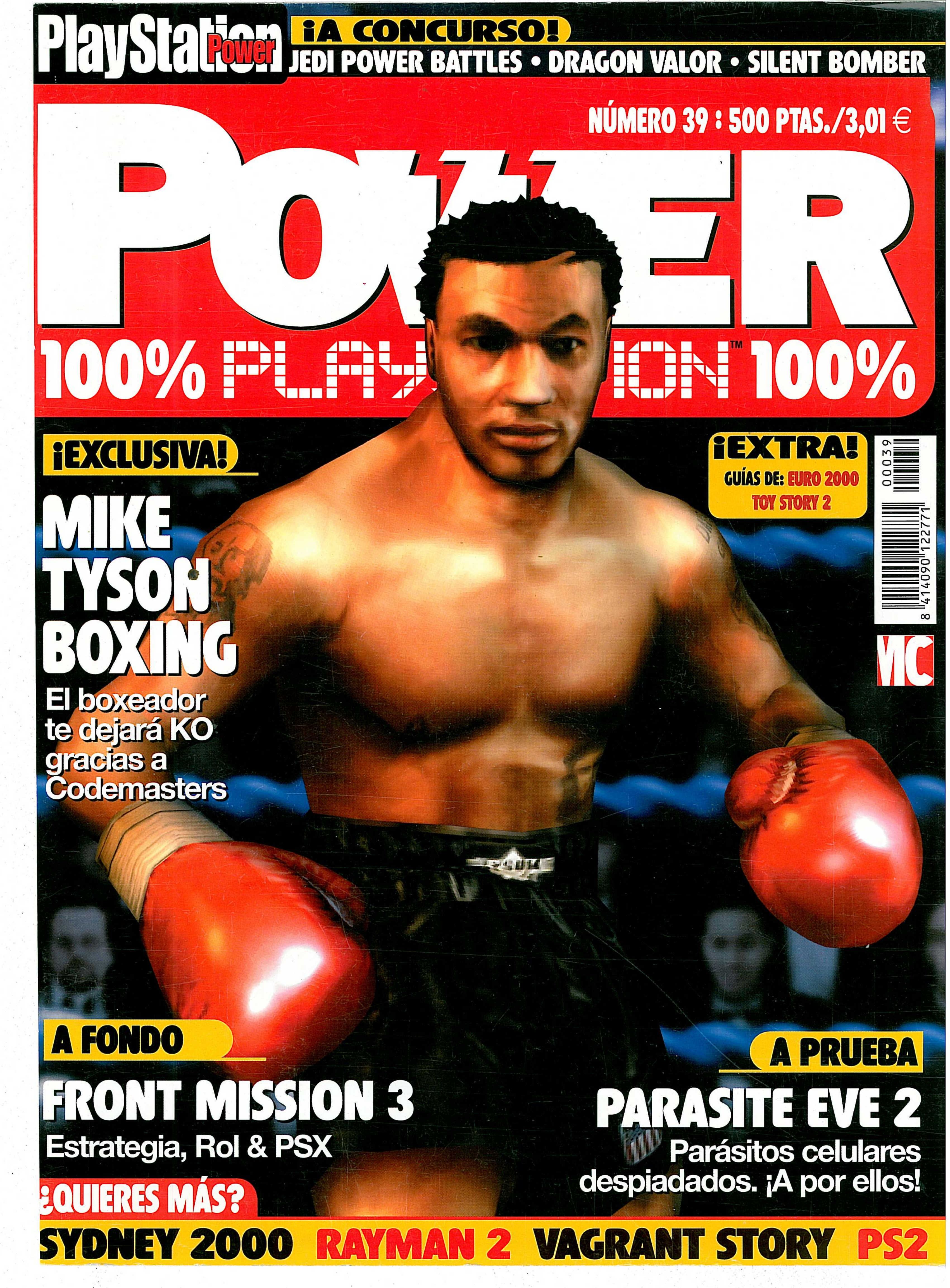
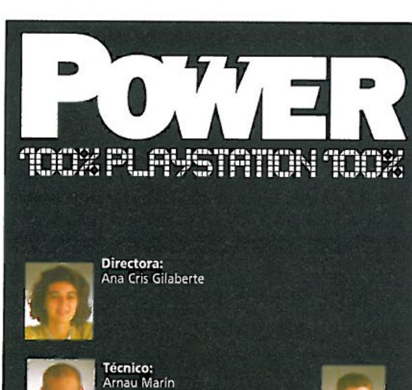

PlayStation Power
¡A CONCURSO!
JEDI POWER BATTLES • DRAGON VALOR • SILENT BOMBER
NÚMERO 39 : 500 PTAS./3,01 €
POWER
100% PLAYSTATION™ 100%
¡EXCLUSIVA!
MIKE TYSON BOXING
El boxeador te dejará KO gracias a Codemasters
¡EXTRA!
GUÍAS DE: EURO 2000
TOY STORY 2
8 414090 122771 00039
VIC
A FONDO
FRONT MISSION 3
Estrategia, Rol & PSX
A PRUEBA
PARASITE EVE 2
Parásitos celulares despiadados. ¡A por ellos!
¿QUIERES MÁS?
SYDNEY 2000 RAYMAN 2 VAGRANT STORY PS2




Directora:
Ana Cris Gilaberte


Técnico:
Arnau Marín

Redactor:
Miquel López

Redacción Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Quique Fidalgo, Mercé Estrada, Javier Moncayo, Emma Vicente, Ruth Parra, Sergio de La Cruz y Raquel García

Maquetación electrónica:
Lluis Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad consumo: Domènec Romera
Departamento de Publicidad
Alfredo López
alfredo@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
C/ Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 9.795 ptas. Europa y 14.695 ptas. el resto del mundo. (vía aérea)

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA interior D.G.P.

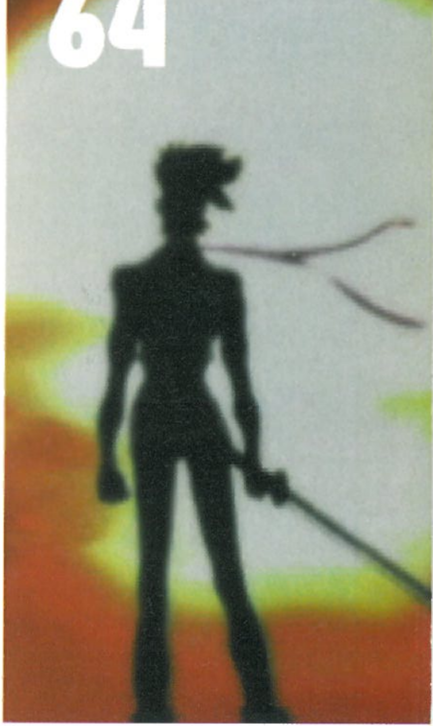
Distribución México:
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A. c/ Lago Ladoga, 220 – Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – México D.F.
Tel: 545 65 14. Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

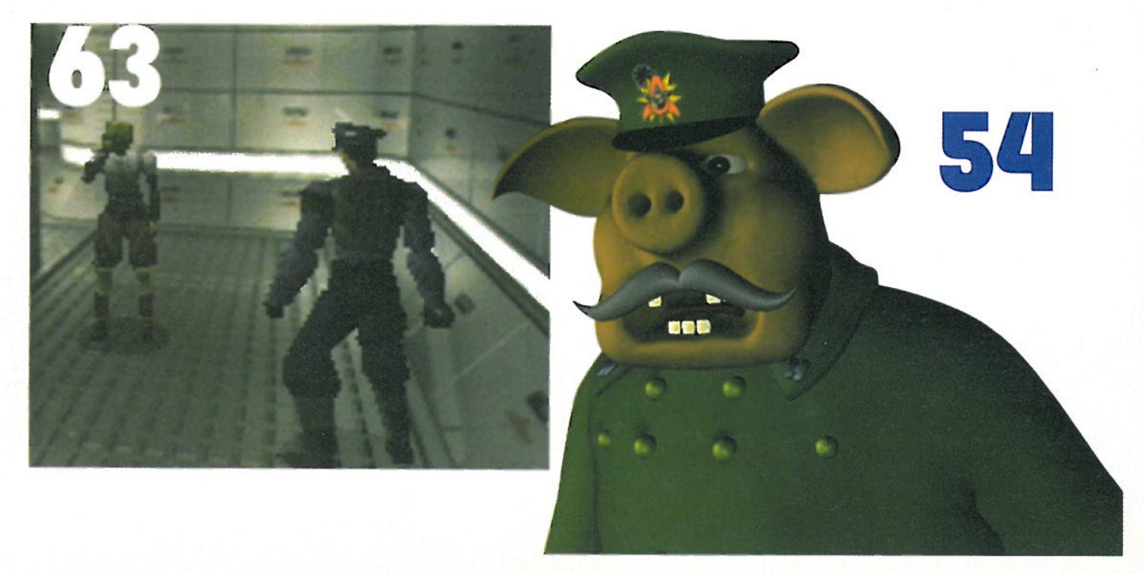

Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

SUMARIO

31 AGOSTO 2000 NÚMERO 39









MIKE TYSON NOQU
LA PLAY CON AYUD

El púgil ha vuelto, con más fuerza, con más garra y dispuesto a ser el prota de un videojuego

No hay duda que existen personajes que pueden cruzar la frontera de sus propios oficios para convertirse en verdaderos mitos. Algunos lo consiguen mediante grandes logros personales y otros, gracias a una personalidad y un carisma arrollador. Mike Tyson es, sin lugar a dudas, una combinación de ambas circunstancias.

Fue campeón del mundo en todas las categorías de pesos pesados. Pasó una temporada en la cárcel. Su mujer lo acusó de utilizarla como *sparring*. Al volver después de haber estado un tiempo en la sombra, le arrancó de un mordisco media oreja a un contrincante en pleno combate. Se volvió musulmán y se tatuó un Che Guevara en el cuerpo. Con este currículum, era inevitable que su personalidad no traspasase los límites de lo meramente deportivo y que creara una leyenda tan enorme que parece no tener fin.

Y ahora la leyenda se agiganta gracias a la aparición de un juego que, bajo el nombre de *Mike Tyson Boxing* —en el Reino Unido se llamará *Prince Naseem*—, intentará elevar el nivel del boxeo en nuestra querida PlayStation. Por suerte, no se trata de una hábil operación de marketing, ya que los chicos de Codemasters están detrás del producto, y cuando esto sucede hay que esperar lo mejor de lo mejor.

No hemos podido ver demasiado del juego, pero por lo que hemos probado la cosa promete, y los creadores de mítico *Colin McRae Rally,* y su



A EN
DE CODEMASTERS

secuela, han trabajado muy duro para combinar la diversión y la acción, con el realismo y montones de opciones para que nos dure mucho tiempo.

ALGUNOS DATOS

Sin que el juego esté acabado podemos avanzar algunos datos de un título que parece llamado al éxito.

En primer lugar, *Mike Tyson Boxing* estará dividido en tres modos de juego. El modo Versus, en el que ocho jugadores podrán participar en un curioso combate para ver quién golpea antes y quién lo hace con más estilo. El modo World es el nombre que recibe la modalidad principal del juego. Se trata de un recorrido por las tres categorías del boxeo. Deberás empezar con los pesos ligeros, para continuar con los medios y finalizar con los pesados. Para conseguir subir a lo más alto del podio, 90 luchadores se cruzarán en tu camino. Acabarás sudando la gota gorda y te harán perder alguna muela por el camino.

El otro modo es el llamado Showcase. Es una competición entre ocho luchadores controlados por ti y ocho, por la CPU.

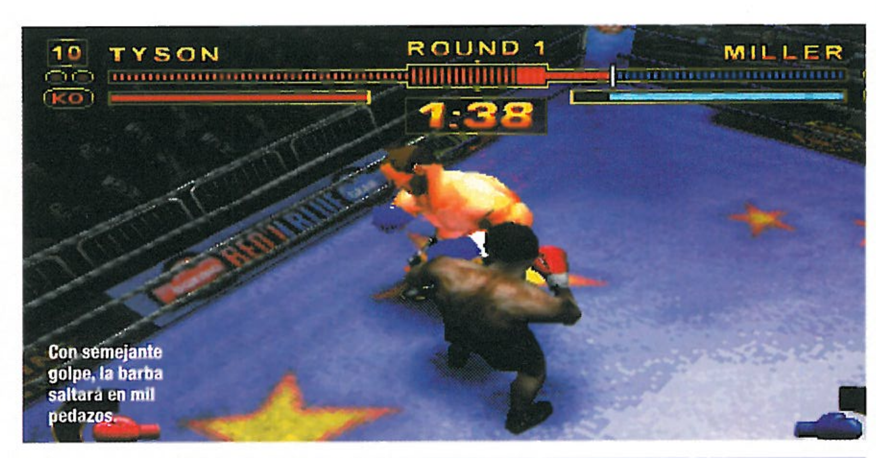
Aquí van otros factores que intentarán hacer de *Mike Tyson Boxing* un título que creará escuela. En primer lugar, se han incluido efectos en tiempo real. Esto significa que tanto la sangre, como el sudor o los desperfectos faciales que suponen los golpes en la cara, aparecerán en el momento que tocan, sin tener que esperar que la CPU realice una pesada carga.

Los sonidos también son absolutamente reales y remarcan el ambiente del juego.

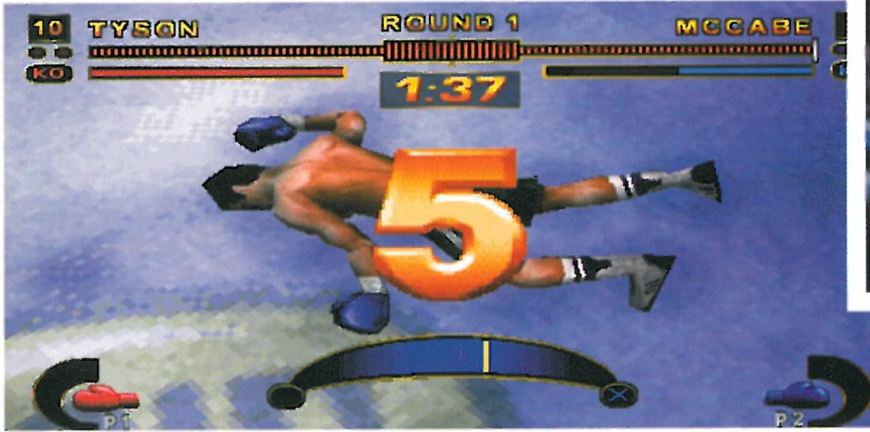
Todos los boxeadores tendrán su propio estilo de lucha y sus características físicas personales. Cada golpe se reflejará en la barra de energía del mismo modo en que se valoran los golpes en un combate real. Esto quiere decir que cuanto más bueno sea el golpe, más energía le restarás al contrincante. Pero no sólo se tendrán en cuenta la potencia y la fuerza, sino que el estilo y la rapidez también tendrán mucho que decir.

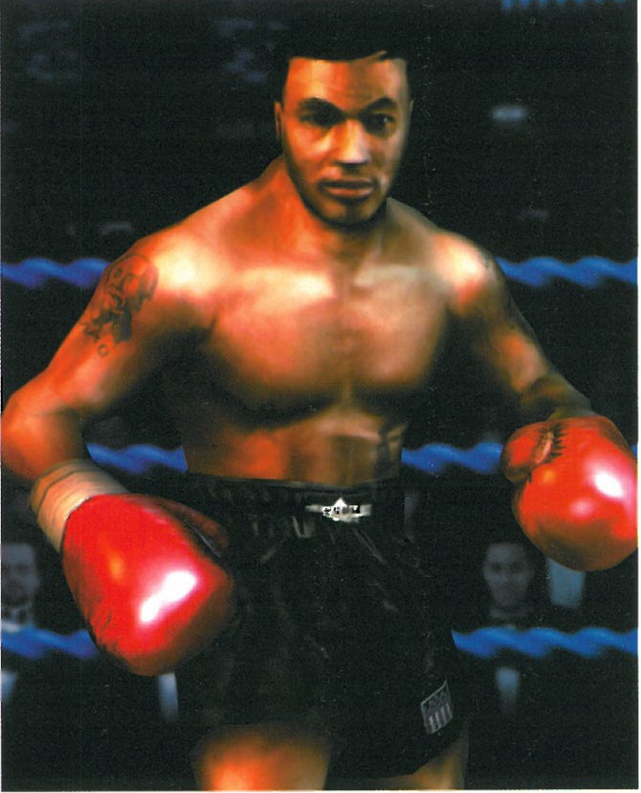
Para que no empieces de cero, sus programadores han creado unos gimnasios basados en los reales. De este modo, no te resultará tan difícil empezar la competición.

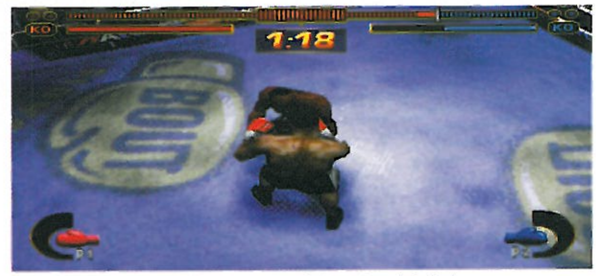
Si, a todo lo dicho, le sumamos una velocidad de vértigo, unas animaciones espec-



Con semejante golpe, la barba saltará en mil pedazos.







Miller está atrapado entre las cuerdas.

Pocas veces hemos visto unas musculaturas tan detalladas.

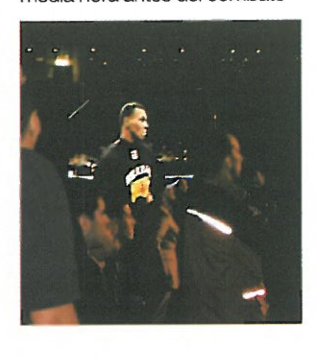
taculares y una emoción sin par, este nuevo título de Codemasters está llamado a convertirse en un exitazo.

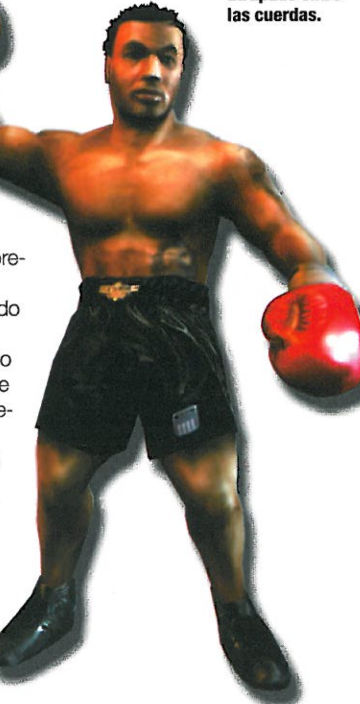
K.O. TÉCNICO EN 38 SEGUNDOS

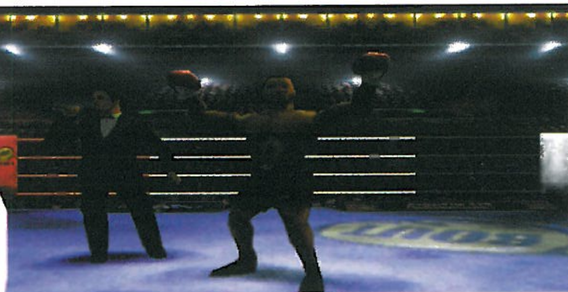
El pasado 24 de junio, los chicos de Codemasters nos invitaron a la presentación en exclusiva de los primeros esbozos de *Mike Tyson Boxing,* cuyo colofón final fue la asistencia al combate que enfrentaba a Mike Tyson con Lou Savarese en Glasgow (Escocia). Encantados de la vida hicimos nuestras maletas y viajamos para ver a este mito del cuadrilátero, así como contemplar las primeras imágenes en movimiento del juego consagrado a su mayor gloria.

La noche no se podía presentar peor, la lluvia nos asaltó media hora antes del combate y, teniendo en cuenta que el ring era un estadio de fútbol —llamado Hampted Park—, y que nuestras butacas estaban al descubierto, nos temimos lo peor.

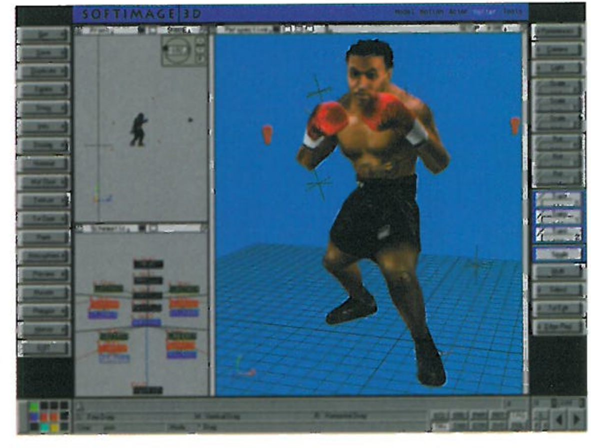
Durante la media hora previa al combate estrella, y cuando la lluvia había dejado de caer, estuvimos disfrutando de un enfrentamiento entre dos pesos pluma que duró los 12 asaltos completos. En los descansos, en aquellos momentos en los que una chica mona levanta un cartel que anuncia el *round* siguiente, las pantallas gigantes colocadas a los lados del estadio mostraban los ejercicios de calentamiento previos de Mike Tyson antes del combate. Fueron los momentos en los que pudimos apreciar el verdadero carisma de este luchador que, sin ni siquiera haber inciado la pelea, hacía gritar como locos a los asistentes del recinto que olvidaban tanto la lluvia como el frío (en Escocia parece ser que no hay verano. Lástima).






Tyson se proclama campeón. Esperemos que el contrincante le haya durado al menos un minuto.

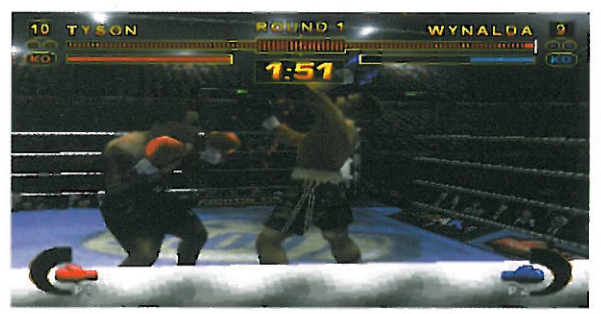

Los movimientos, como el gancho, merecen un estudio muy exaustivo.

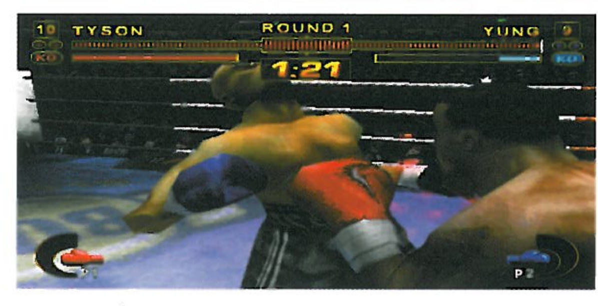


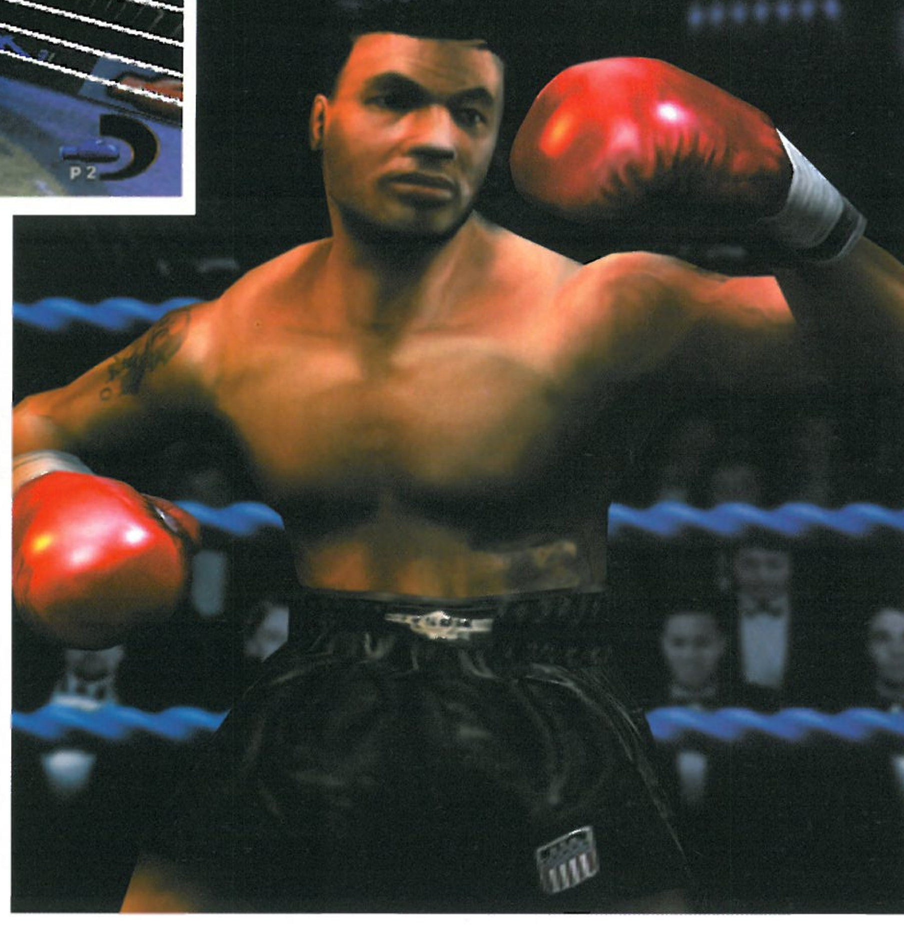
Cada elemento del cuerpo del boxeador más polémico del planeta ha sido estudiado al detalle.



El ambiente de los grandes acontecimientos deportivos queda perfectamente reflejado en el juego.







Luego llegó el esperado enfrentamiento y, en menos que canta un gallo, o lo que es lo mismo: 38 segundos, se acabó el combate. Como lo oyes. Y aunque al principio parecía que la gente estaba disgustada por la brevedad del asunto, instantes coreaban el nombre de Mike a pleno pulmón. Tyson había ganado y a nosotros casi ni nos dio tiempo de saborearlo.

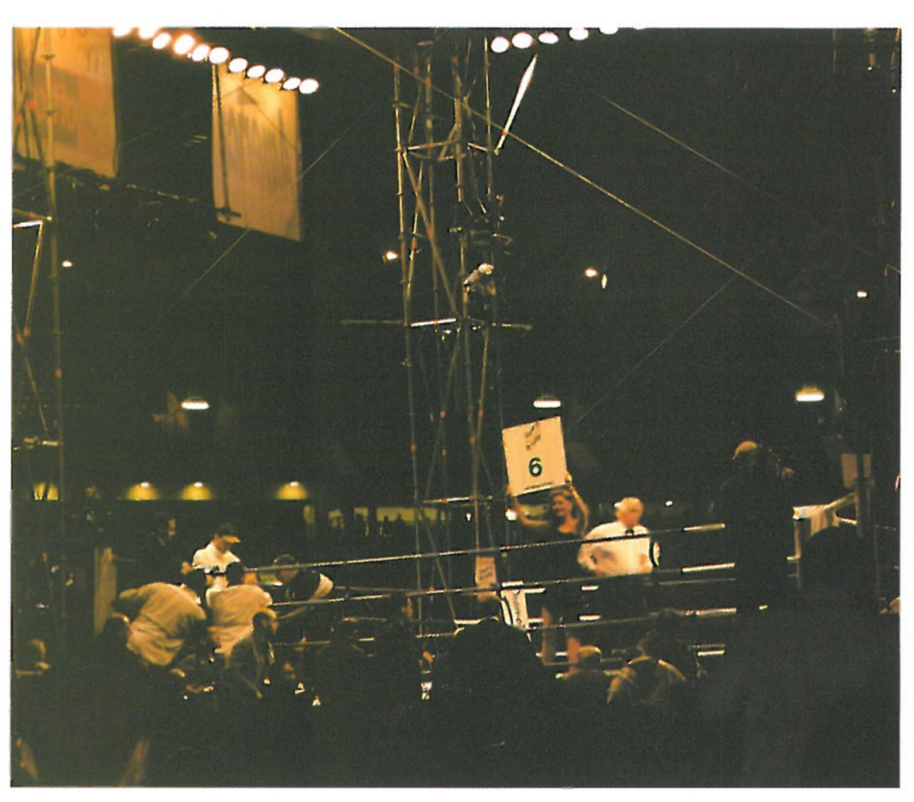
Por suerte, y aparte de ver los 38 famosos segundos, pudimos conversar con Dave Vout, productor del juego, quien nos habló un poco de su nuevo lanzamiento.

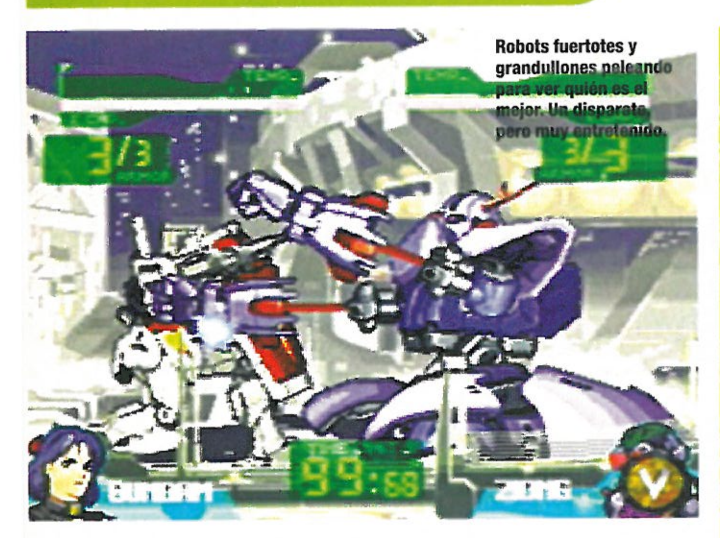
«Hemos rehecho el juego tres veces después de consultar a diferentes profesionales del sector sobre su calidad, y al final parece que hemos encontrado lo que queríamos», señaló Vout. El productor añadió que «*Mike Tyson Boxing* se coloca entre *Ready to Rumble* y *KK2000*. No es un simulador puro y duro, ni tampoco un juego de dibujos. Hemos hecho un juego que satisfará tanto a los amantes de la simulación como a los fans del arcade.»

Ante la pregunta obligada: qué hace de *Mike Tyson Boxing* un juego diferente, nos respondió que «es muy rápido. Y no sólo deberás realizar el golpe más contundente, sino que el mejor golpe será más valorado y rebajará en mayor medida la barra de energía de tu contrincante.»

Por último, no nos queríamos ir sin antes preguntarle si creía que el escandaloso combate de 38 segundos afectaría a la compañía editora en la decisión de agenciarse el juego. «No, no es el mejor ejemplo del nivel de Tyson, pero sólo hay que mirar al pasado para darte cuenta de lo grande que es», sentenció.

Nosotros creemos que tiene razón, y qué duda hay que el juego —que se distribuirá en nuestro país en octubre— tiene suficiente gancho para llegar directo hasta lo más alto de los juegos de boxeo.




Robots fuertotes y grandullones peleando para ver quién es el mejor. Un disparate, pero muy entretenido.

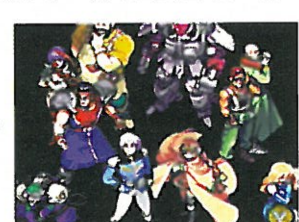
MADE IN JAPON

GUNDAM WING

Quizá lo veas en algunas tiendas, pero no es un juego muy conocido. Hay quien incluso dice que no *mola* mucho...

Empezó como una serie de dibujos animados de tan épicas proporciones que llegó a rivalizar con *Star Wars* en términos de popularidad. Viene a ser el equivalente japonés a nuestra adorada saga espacial. Han pasado décadas y la serie sigue y sigue. Incluso hay una versión de la misma en Estados Unidos, titulada *Gundam Wing* y ésta es la adaptación que Bandai ha hecho para PlayStation.

Robots gigantones se dan de mamporros en un *beat 'em up* en 2-D de aspecto sencillito e híper popular. ¡Estos japoneses, no hay quién los entienda!


Éstos son los distintos personajes del juego.

TOP 5 EN JAPÓN

1. Breath of Fire (Capcom) - PS1
2. Soldiers of Love (Bandai) - PS1
3. Fever 2 Sankyo (ICS) - PS1
4. EverGrace (From) - PS2
5. Tekken Tag (Namco) - PS2

SPYRO

Sony hace que el 2000 sea el año del dragón

Según los chinos, el año 2000 es el año del dragón y los de Sony lo están aprovechando al máximo en su tercera enrtrega de las aventuras de nuestro dragón favorito: *Spyro 3: El Año del Dragón.*

Spyro y Sparx regresan de sus vacaciones para la ceremonia del huevo centenario. La malvada hechicera y sus secuaces aparecen mientras los dragones duermen para robar el huevo que las hadas les han traído. Al despuntar el alba, los dragones descubren aterrados que han perdido a su bebé-huevo y les toca a Spyro y a su colega ir a rescatarle. ¿Lo conseguirán?

FLASHES

LLEGA SCOOBY

Pronto tendremos en la PlayStation la serie favorita de muchos. El gran danés y sus amigos: *Scooby Doo: Classic Creepy Capers* contendrá niveles inspirados en tres episodios de la serie más uno nunca visto. Probablemente salga a la venta a finales de este año, gracias a THQ. Pero lo mejor de todo es sin duda que no tendremos que aguantar a ese cachorrito pesado, Scrappy Poo.



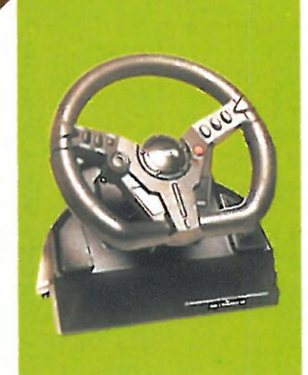
LONDON RACER

Parece que la PlayStation va a tener una mini versión de *The Getaway* para PS2, y que la tendrá antes. No está hecha por el equipo de *The Getaway*, sino por Infogrames y trae un mini con el que quemar neumáticos por las calles de Londres. Todavía se encuentra en una etapa de desarrollo muy temprana, pero lo que hemos visto ya resulta impresionante ahora que estamos tan emocionados con la idea de tenerlo para la PS2. Esperemos a ver qué tal sale ésta.



TRES EN UNO

La empresa distribuidora de periféricos para consolas, Herederos de Nostromo, acaba de poner en marcha una promoción de lo más «veloz». Se trata de una campaña gracias a la cual puedes conseguir el volante Top Drive 3 429, junto con los pedales y la palanca de cambios de LOGIC, al precio de 8.490 pesetas. Sólo podrás encontrar esta oferta (limitada) en los centros de El Corte Inglés. El volante te posibilitará giros de 180 grados para tomar las curvas más cerradas de los circuitos. Además, te permitirá la conexión para los pedales y la palanca de cambios, que porporcionan una alta calidad en la conducción gracias a su estabilidad y los materiales con los que están fabricados.



PRIMER CONTACTO

GERRY LOPEZ SURF RIDERS

UbiSoft nos acerca el verano y las playas

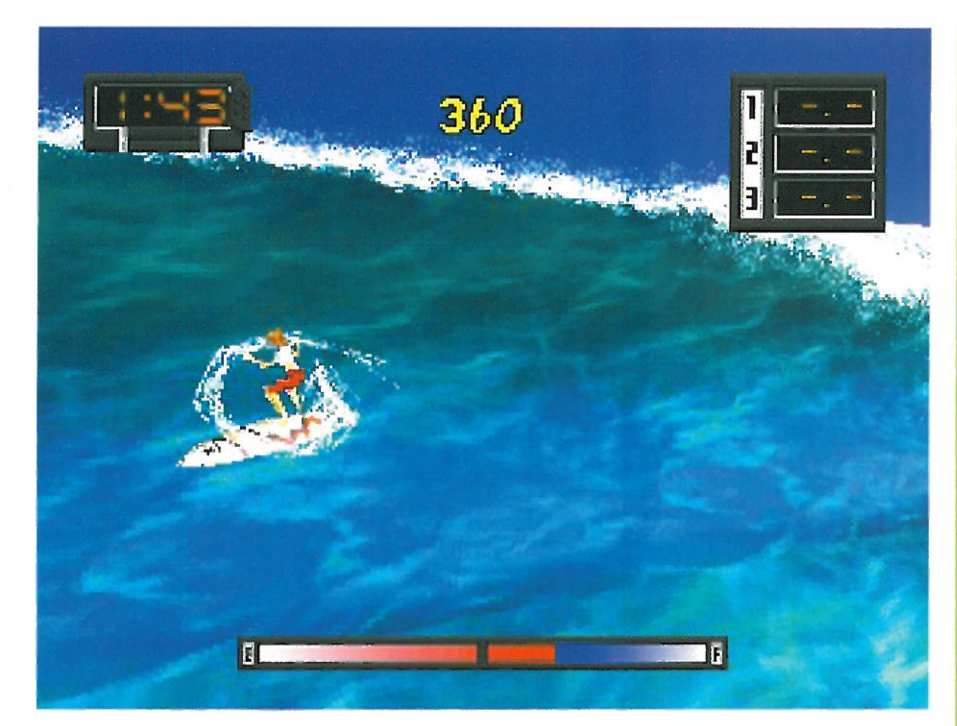
Si yo viviera en la playa, viviera en Malibúúú, sería un tipo contento, sería un tipo feeeeeliz, surf en USA... Bueno, más o menos, esto es lo que cantaban los Beach Boys hace unos cuantos años. ¡Qué sensación de veranito!



Pues ahora, los chicos de UbiSoft nos acercan las playas y las olas hasta casa, gracias a la PlayStation. *Gerry Lopez Surf Riders*, que verá la luz en nuestro país allá por el mes de agosto, te permitirá competir en el circuito mundial de surf. Las reglas son las siguientes: cada ronda se compone de encuentros clasificatorios, semifinal y final. En cada encuentro compiten cuatro participantes. El jugador debe colocarse el primero o el segundo en cada uno de ellos para avanzar al siguiente. Los jugadores deben mejorar sus habilidades, mostrar sucesiones de maniobras bien ejecutadas y acumular todos los puntos posibles en su esfuerzo por convertirse en el campeón mundial. Ya lo sabes, en esta ocasión lo importante no es participar, como nos habían dicho de pequeños sino GANAR directamente. Para ello, debes conseguir la puntuación más alta posible, para formar parte de los tres mejores de cada una de las ron-







das y así poder pasar a la siguiente. ¿Cómo puedes conseguir esos fantásticos puntos para ser el mejor del mundo mundial? Pues muy sencillo, ejem. Se te concederán puntos dependiendo de la cantidad de tiempo que has montado en una ola, de la altura y el número de giros que hagas en un *aerial*, de lo alto que salpiques de espuma y de cuánto tiempo permaneces en un tubo.

Dispondrás de varias técnicas de *surfing* tales como saltos básicos, giros, 360º, entrar en el tubo... Y podrás elegir tu tabla de entre 15 modelos. Como ya te habrás podido imaginar, dependerá de la tabla que escojas, ésta tendrá unas u otras características, de manera que debes optar por la tabla que mejor se adapte a las olas de la próxima ronda. Así, las tablas más largas ganan velocidad más rápidamente, pero resulta difícil la rotación, a diferencia de las tablas cortas, en las que la rotación resulta muy sencilla.

Podrás practicar surf en cinco playas distintas: Hawai, California, Australia, Francia y Japón. Dispondrás de tres modos de juego y tres niveles de dificultad. Nuevo Juego inicia la competición de la Copa Desafío Mundial. Juegas cinco rondas y tu objetivo es, cómo no, convertirte en el campeón del mundo. Cargar un Juego Guardado, te permite cargar



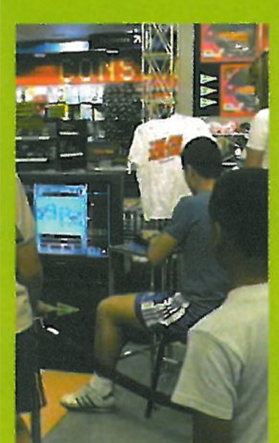
los archivos de partidas anteriormente guardadas, para empezar en otro momento donde la has dejado y, Juego Libre es un modo Entrenamiento, en el que no tienes límite de tiempo y puedes practicar una y otra vez sin penalizaciones.

Si yo viviera en la playa, viviera en Malibúú... ¡Pista que vamoooooos!

FLASHES

PRESENTACIÓN BEATMANIA

Los chicos de Konami organizaron hace unos días la presentación oficial de su título *Beatmania* del que ya te hemos hablado. El Corte Inglés de la Castellana fue el lugar escogido, en el cual se instaló una consola en un escenario con una gran pantalla de televisión y unos potentes altavoces para que se oyera la música por todas partes. Y vaya sí se oyó. ¡Qué no pare la música!







NOTICIAS

MESSIAH: ¿Ha muerto y se ha ido al cielo?

Desde que *Power* publicó hace unos meses un reportaje sobre *Messiah*, son muchas las personas que se han puesto en contacto con nosotros para preguntarnos qué pasa con este título. ¿Sale o no? La triste situación es la siguiente: *Messiah* nunca verá la luz en la PlayStation.

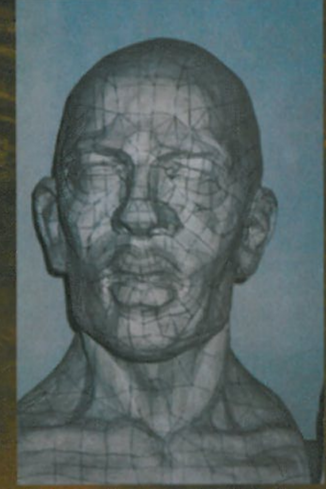
A pesar de que es una buena máquina y que produce unos gráficos fantásticos, no está a la altura para asimilar la complejidad de *Messiah*. Los *cerebritos* de Shiny han diseñado un sistema en el que el número de polígonos de un personaje debería disminuir a medida que se aleja del punto de visión. De este modo, la pantalla podía mantener un alto nivel de detalle en el primer plano, pero estas cosas necesitan mucha práctica para que luego funcionen bien. Esto es lo que la PlayStation le envidia al PC. La buena noticia es que saldrá para la PS2.



Infogrames nos mostró Alone in the Dark IV en sus estudios de París



Los artistas del lápiz posan ante alguno de los dibujos que realizaron durante el proceso de preproducción. ¡Fíjate en ellos! ¡Son geniales!



«Esto» es ahora un personaje poligonal: Edward Carnby.



Más obras de los «artistas del lápiz».

Casi cinco años después de que el primer Alone in the Dark dejara temblando a los primeros usuarios de PlayStation y, con dos títulos más de por medio, la gris se prepara para recibir la cuarta entrega de esta serie de culto. Infogrames, productora y distribuidora del juego, quiso revivir la saga y encargó el proyecto a DarkWorks. Nos invitó a conocer los estudios que están desarrollando Alone in the Dark IV, a sus creadores y el estado en el que se encuentra el videojuego. Y nos plantamos bajo la Torre Eiffel...

Mantener en constante tensión al jugador, hacer que sude de miedo, que le falte la respiración a causa de la angustia...

Con ese objetivo metido entre ceja y ceja, DarkWorks ha conseguido exactamente lo que quería: desarrollar un juego de terror y supervivencia al más puro estilo *Resident Evil* y *Silent Hill*, pero con sus propias señas de identidad. *Alone in the Dark IV* transcurre en una extraña isla a la que Edward Carnby o Aline Cedrac —los dos personajes jugables en los que podrás encarnarte— llegan para vengar la muerte de Charles Fiske, quien llegó a la isla buscando tres antiguas y misteriosas tablas de piedra. Pero el pobre Fiske se dejó la vida en el intento. Carnby/Cedrac aterrizan en una tétrica, oscura y gigantesca mansión de la ínsula.

Es sólo el principio de una angustiosa pesadilla gracias, principalmente, a los otros protagonistas de la historia: 16 especies distintas de monstruos y bichos asquerosos, algunos de los cuales emiten unos chillidos que te pondrán los pelos como escarpias. Visualmente, parece que *Alone in the Dark IV*, que se publicará en nuestro país en noviembre, llevará la PlayStation hasta sus límites más insospechados. Los efectos de iluminación son ultra avanzados: la combinación de luces y sombras y, sobre todo, la linterna, elemento fundamental del juego, son geniales y... ¿hay algo que dé más susto que el foco de una linterna temblorosa iluminando la sombra... de un bicho aterrador?

NOVEDADES

Entre las novedades que diferencian este *Alone in the Dark* de sus antecesores figura el hecho de que existen dos personajes jugables, lo que te permitirá pasarte el juego dos veces. Aline y Edward aterrizan en lugares distintos de la mansión, por lo que la recorren en distinto orden. Un detalle que nos molo bastante es la radio que utilizan Aline y Edward para comunicarse entre sí. Independientemente del personaje con el que estés jugando, podrás utilizar la radio y comunicarte con el otro y preguntarle dónde está, qué hace, si conoce la habitación en la que tú estás —ya que el otro personaje la puede haber visitado ya— y puede echarte una mano...

UN PASO, DOS PASOS, TRES...

Si los efectos de iluminación son buenos, los de sonido —tan importantes en un juego de terror y suspense— no se quedan atrás. Para que te vayas



Los chavales de DarkWorks haciendo ver que «cierran» ante la presencia del dire y los visitantes.





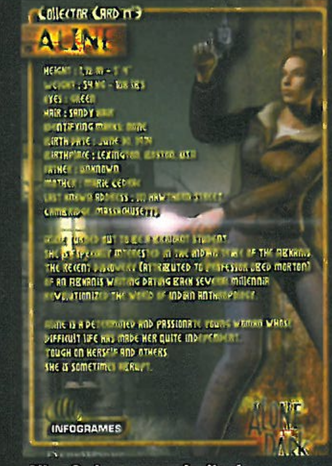
Creando a Carnby...

haciendo una idea de lo que te espera, te diremos que *Alone in the Dark IV* incluye 53 sonidos distintos para los pasos: sobre hierba corta y seca, más crecidita y húmeda, césped, arena fina, arena gorda, charco, río poco profundo, más profundo, muy profundo... Los monstruos también tienen su ración sonora: cada criatura emite hasta diez sonidos distintos, todos ellos, por cierto, bastante espeluznantes.

La banda sonora es una buena heredera de la «música Hitchcock». ¿Recuerdas los desasosegantes acordes que acompañan cada puñalada que recibe en la ducha la protagonista de *Psicosis*? Pues, salvando las distancias, imagínate algo parecido. Los programadores de sonido han compuesto pistas que reflejan los diferentes estados anímicos por los que atraviesan los personajes: miedo, angustia, pánico, esperanza, desasosiego...

ARTISTAS GRÁFICOS

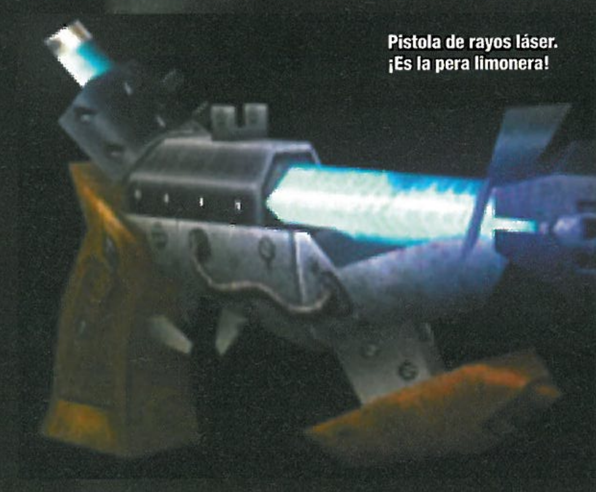
Ya te hemos comentado antes que, visualmente, *Alone in the Dark IV* exprime al máximo las posibilidades de la gris. Los escenarios —en 2-D— son realmente buenos. No falta ni un detalle, sobre todo en la mansión, en la que hasta los cuadros llevan la firma y la fecha del autor. Gran parte de este éxito se basa en la preproducción del juego, muy trabajada y realizada con gran esmero para dárselo mascadito a los programadores. Los ilustradores de DarkWorks hicieron cinco dibujos en blanco y negro para cada una de las 120 localizaciones. Según nos explicaron estos artistas del lápiz, su objetivo a la hora de diseñar los gráficos y escenarios era «conseguir que resultaran creíbles aunque reflejaran un mundo fantástico». Tan realistas querían ser que se basaron en fotografías y cuadros de finales del siglo XIX y principios del XX a pesar de que la acción se desarrolla en la época actual. El director y cofundador de DarkWorks, Antoine Villette, nos explicó que para obtener tan excelentes resultados «ha sido imprescindible una estrechísima colaboración entre el departamento gráfico y el de programación». ¿Conseguirá DarkWorks arrebatarle la corona del terror-supervivencia a Capcom? Lo veremos en noviembre. ¡Ah!, y ten cuidado.



Aline Cedrac es una joyita de muchacha. Lista, mona, aplicada...



Aquí tenemos a Carnby, linterna y pistola en mano. ¿Cómo lo hará para aparatarse los pelos del flequillo?


Pistola de rayos láser. ¡Es la pera limonera!


Antoine Villette, director y cofundador de DarkWorks, nos explica los pormenores del desarrollo de *Alone in the Dark IV*.

ANTOINE VILLETTE, DIRECTOR Y COFUNDADOR DE DARKWORKS

Power: ¿Qué diferencia *Alone in the Dark IV* de los anteriores títulos de la serie?

A.V.: «Lo que hemos tratado de captar es el espíritu del juego y adaptarlo a un modo cinematográfico, con iluminación, movimientos de cámara y ángulos hechos como si de una película se tratara. Incluso la manera de crear y transmitir sentimientos, esencialmente el miedo, sigue los esquemas de un film. Hemos introducido aspectos nuevos como los personajes, la trama, los escenarios... El primer título de la serie supuso una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos. Tengo claro que nosotros no vamos a dar ese paso ni vamos a dejar la misma huella. Pero, a pesar de que hemos jugado mucho a los tres títulos anteriores, a *Resident Evil* o a *Silent Hill*, lo que hicimos fue ponerlo todo a un lado e ir directamente y, sin apartar la vista, hacia nuestro propio concepto e idea del juego que queríamos hacer.»

Power: ¿Están de moda los juegos que mezclan supervivencia, terror y suspense?

A.V.: «No creo que se trate sólo de una moda. Con la tecnología actual, el abanico de posibilidades de transmitir emociones no es demasiado amplio, pero el miedo es uno de los sentimientos más fáciles de transmitir al jugador. Es una cuestión de significado, de sentido, de transmitir cosas. En *Alone in the Dark IV* lo que intentamos es jugar con diferentes tipos de miedo: terror, horror, angustia... Nunca te sientes seguro durante el juego.»

Power: *Alone in the Dark IV* es un juego en 2-D con personajes en 3-D. ¿Por qué se ha optado por las 2-D para los escenarios?

A.V.: «DarkWorks es un estudio conocido por la calidad de sus gráficos y en PSX es muy difícil expresarse en 3-D. Además, como se puede observar en *Resident Evil*, las 3-D son como un monstruo, es muy difícil domarlas y llegar a dominarlas. La cámara está siempre moviéndose, de manera que el juego puede llegar a ser aburrido porque el desarrollador no es capaz de contar una historia ni el jugador puede meterse de lleno en ella. Las 3-D, especialmente en PSX, son ideales para juegos de acción y nada más. Un ejemplo claro es *Tomb Raider*: la historia es insignificante, pero la acción es perfecta. Y nosotros queríamos contar una historia.»

Power: ¿Habrá un *Alone in the Dark* para PS2?

A.V.: «Estamos discutiéndolo. Antes de meternos en ello tenemos que hacernos las preguntas adecuadas, tener claro qué cosas nuevas podríamos ofrecer en esa nueva versión, cómo mejorar el título. Estamos en ello, buscando... Lo que no queremos es hacer una versión para PlayStation y trasladarla a PS2.»



NOTICIAS

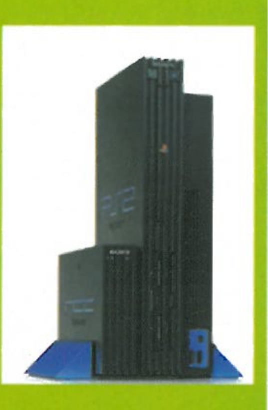
FINAL FANTASY IX: ESTÁ LISTO

La vida te da sorpresas, sorpresas te da la vida...

Acabamos de avanzarte un mapa detallado de Alexandria en esta misma sección y, de nuevo, nos vemos obligados a hablarte de esta maravilla.

Por lo general, estas cosas no ocurren. En su lugar, encuentras las cuatro líneas deprimentes que dicen aquéllo de «sentimos comunicar que tal esperadísima secuela no aparecerá en la fecha prevista debido a un retraso de última hora». ¡Pues esta vez no ha sido así! *Final Fantasy IX* saldrá en Japón dos semanas antes de la fecha prevista. Se esperaba para finales de julio pero ahora parece que será a mediados. Lo que significa que podremos avanzarte más cosas del juego mucho más pronto, para que se te vaya haciendo la boquita agua.

Mientras tanto, para que estés distraído, te diremos que el guión preliminar de la tan esperada película de *Final Fantasy* ya está circulando por ahí. A ver si damos con él.



SONIMAG

La feria del Sonimag, cuya edición de este año se celebrará entre los días 30 de septiembre y 8 de octubre en el recinto ferial de Montjuïc 1 de Barcelona, ha decidido incorporar en este certamen nuevos segmentos en su oferta para adaptarse a la evolución que ha sufrido en los últimos años el macro sector formado por las tecnologías de consumo. Sonimag redefine pues su oferta y añade a su sectorización otras áreas de negocio, entre las cuales están los videojuegos. ¡Ya era hora!

HANA SE HACE UN LIFTING

Más noticias sobre *Fear effect 2*, cuya secuela se titulará *Fear Effect 2: Retro Helix*. Fíjate bien, porque los chicos de Chronos Entertainment han retocado a Hana para ésta, su segunda aventura. ¡Ah, y se ha juntado con una rubita que se llama Rain Qin!





PRIMER CONTACTO

BLACK & WHITE

Acclaim te da la oportunidad de ser un señor pacífico o un tirano

Tú eliges entre ser un Señor benévolo y bondadoso o un maníaco Tirano. Ésta es la opción que te brindan los chicos de Acclaim gracias a su título *Black & White*, que verá la luz en nuestra consola a finales de este año.

La reciente firma del acuerdo entre Acclaim y Midas está dando ya sus primeros frutos. Ahora, estos muchachos nos presentan *Black & White*, un juego de estrategia/*God Game* en el que gozas del divino poder —de ahí el nombre— de la dominación. El jugador impera sobre un mundo virtual compuesto por diferentes civilizaciones y enormes bestias. Se trata, como alguno de vosotros sabrá, de la conversión a PSX de la última obra maestra de Peter Molineux. Podrás dirigir varias civilizaciones, cada una de ellas con sus habilidades y debilidades y crear tu propio titán —animales gigantes y mágicos, vaya, tus oficiales en la Tierra—, usando cualquiera de las criaturas que aparecen en el juego. Todo estos fantásticos mundos estarán recreados en tres dimensiones. Ya lo sabes: puedes escoger entre ser un líder que busca la paz o un déspota sediento de violencia.

¿Provocación o reto? Tú eliges. En cualquier caso, se trata de una magnífica idea.







PRIMER VISTAZO

BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS

El conejo más listo y el Diablo de Tasmania juntos en un videojuego

Vaya pareja! Ahora sí que la van a armar y van a ser invencibles. El conejo más famoso de todos los tiempos, Bugs Bunny, y el Diablo de Tasmania son los protagonistas del próximo juego que preparan los chicos de Infogrames, para que vea la luz a finales de octubre. Bajo el título (todavía no es definitivo) de *Bugs Bunny & Taz Time Busters*, este plataformas en 3-D hará las delicias de todos los públicos, desde los más pequeños de la casa, hasta los más nostálgicos.

Encargado de controlar una plaga, el pato Lucas rompe de manera accidental (¡en qué estaría pensando!) el regulador del tiempo de la abuelita y es enviado en el tiempo con el corazón de la máquina: una preciosa gema. Será tarea de nuestro «*¡qué hay de nuevo viejo!*» y del Diablo de Tasmania recuperar la piedra preciosa y restaurar el orden del tiempo. Para ello, deberán viajar a través de cinco eras diferentes: Azteca, Vikinga, las Noches Árabes, el salvaje Oeste y Transilvania. Pero no creas ni por un momento que la vida es así de placentera. Por el camino, te encontrarás algunos personajillos que se encargarán de hacértela imposible. ¿Te suenan de algo Yosemite Sam y Elmer? Seguro que sí. Además, en cada era tendrás que superar una serie de retos, que incluyen concursos deportivos, juegos arcade y una gran variedad de enemigos a los que enfrentarse.

Si juegas en el modo para un jugador, puedes escoger entre ser Bugs Bunny o el Diablo de Tasmania, mientras que si te decides por la opción para dos jugadores puedes unirte a un amigo. ¡Guai!

NOTICIAS

SERIE VALOR

Sony rebaja cuatro títulos a 2.490 pesetas

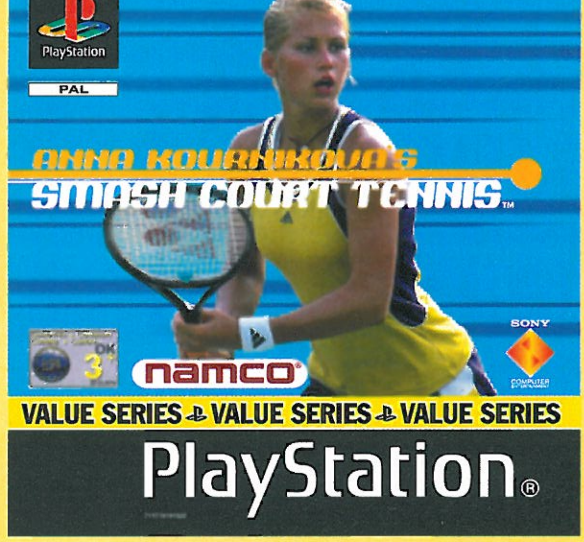
Sony Computer Entertainment España anunció hace unos días el lanzamiento de una nueva línea de producto PlayStation. Se trata de la Serie Valor.

¿En qué consiste? Pues, es una reedición de buenos títulos de PlayStation al súper precio de... Un redoble de tambores: ¡2.490 pesetas! Sí. ¡Guuuauuu! Los primeros títulos que se han beneficiado de esta campaña, que ya está disponible en tus establecimientos habituales, son: *Porsche Challenge, Anna Kournikova, Speed Freaks* y *El Quinto Elemento*. Estos juegos serán exactamente iguales a los que lanzó la compañía en su momento, es decir, que por ejemplo, si estaban traducidos lo seguirán estando.

Sony tiene la intención de ir ampliando el catálogo cada mes con uno o dos productos de su compañía o de otros distribuidores. Podrás identificar estos títulos en las estanterías de las tiendas porque como puedes comprobar por las imágenes que ilustran esta noticia vienen con una banda amarilla en la carátula aunque es posible que hayas visto los primeros que han salido a la venta con el sobrenombre de *Value Series* (los próximos lanzamientos ya incorporarán el nombre en español *Serie Valor*).

«Con esta iniciativa, tanto los últimos consumidores que se han incorporado al mundo PlayStation como los futuros compradores de los sistemas PS One y PlayStation2 podrán ir coleccionando juegos desde el primer día y a un precio muy asequible», señalan fuentes de Sony. Bueno, ¿qué te parece? ¿Es o no es una buena noticia?











PRIMER CONTACTO

THE ITALIAN JOB

Un gran título, esperemos que el juego esté a la altura



La gente se va a volver loca con esto! Los de SCI van a adaptar *Un Trabajo en Italia*, la película clásica de los 70 protagonizada por Michael Caine.

¡Imagínatelo! Conducir un mini por donde no se puede, recorriendo varias ciudades. Cinco modos de juego entre los que se incluye el llamado modo Italian Job, con el que te vas de ruta por Inglaterra, Turín y los Alpes.

El juego en 3-D de coches con misiones te involucra en un argumento para robarles cuatro millones de dólares en oro a los italianos. Persecuciones de lo más frenético y todo lo que quieras, pronto te informaremos de más detalles, pero de momento echa un vistazo a estas imágenes... ¿te suenan? Sí, nosotros también creemos que el éxito de *Driver* ha influido (y mucho) a *The Italian Job*. No tiene nada de malo, sólo esperemos que el juego no acabe convirtiéndose en un *remake* de demasiadas cosas...

EL UNIVERSO DE FINAL FANTASY

Este mes te traemos algunas cositas que hemos encontrado sobre FF IX...

Un número reciente de la revista japonesa *Famitsu Weekly* (una de las publicaciones con mayor éxito en el mundo del entretenimiento electrónico en Japón) resultó de gran utilidad para todos los fans de *Final Fantasy*: contenía un mapa de Alexandria, con todos los detalles acerca de los sitios claves. No sólo proporciona una clara idea de la estructura de *FF IX*, también revela algún que otro detallito de lo que te deparará la mayor aventura de rol de la historia... Mira, mira:

DETALLES DEL MAPA

1 Alexandria está repleta de pequeñas tiendecitas. En el mapa figuran destacadas una sombrerería, una floristería, una armería y una taberna. No te quepa duda que vas a pasar mucho tiempo explorándolas.

2 Montones de mini juegos llenan los huecos entre los principales recorridos del juego, como ocurre en todos los títulos *Final Fantasy*. Algunos mini juegos de *FF IX* son esenciales para completar el juego y otros son simple diversión. No te preocupes, ya sabrás cuál es qué.

3 La taquilla flotante hace que la ciudad sea todavía más creíble como un espacio vivo, palpitante.

4 El mítico castillo mágico preside la ciudad de Alexandria.

5 En los vídeos de *FF IX* que hasta ahora hemos visto, cuando al personaje Vivi le suceden cosas, una señal de admiración aparece sobre su cabeza. Eso quiere decir que ha encontrado algo interesante. Las señales de admiración no aparecen sólo en los diálogos.

6 Habrá toneladas y toneladas de ítems que encontrar, ocultos por todas partes. Lo ha dicho el productor Hironobu Sakaguchi: los jugadores tienen que disfrutar todos y cada uno de los mapas. En este sitio hay una carta escondida (en la puerta). ¡Chivatazo!

7 Vivi entra en una casa donde vive una ancianita y le roba nueve gils, la moneda que se usa en *FF*. Eso está muy feo.

8 Puede que haya un juego de naipes parecido al de *FF VIII*, porque un tipo le dice a Vivi que le ha ocultado «tres cartas».



Alexandria es la típica ciudad fantástica, con ese encanto añejo y su población de pequeños habitantes, cada uno a lo suyo. Es el lugar perfecto para conseguir información y suministros.



NOTICIAS

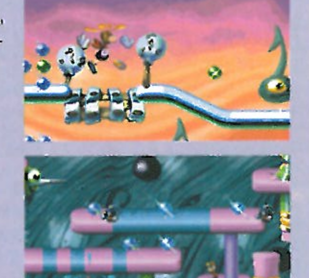
RAYMAN BAJA DE PRECIO

UbiSoft prepara la secuela para septiembre

Los chicos de UbiSoft siguen sorprendiendo. Mientras estamos a la espera de ver la publicación de una de las secuelas más esperadas de todos los tiempos, *Rayman 2*, han decidido rebajar el precio del original a 2.495 pesetas.

Sí, lo has leído bien. ¡2.495 pesetas a partir de ya mismo!

En los cinco años de existencia, nuestro orejudo favorito ha vendido en todo el mundo más de 4,5 millones de ejemplares de *Rayman*, hecho que lo convierte en un personaje clásico. La secuela llegará a nuestro país, si todo va según el calendario previsto por la compañía gala, el próximo día 8 de septiembre. ¡Ve ahorrando!



PRIMER VISTAZO



CHICKEN RUN

De la plastilina a los polígonos



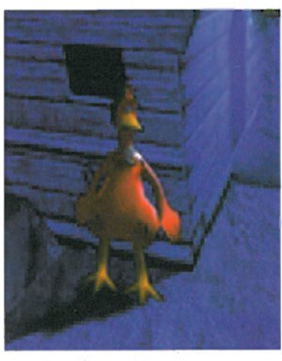
La nueva película de la factoría Aardman de animación, *Chicken Run*, está recibiendo tratamiento PlayStation. La película ya se ha estrenado, pero para jugar con Ginger y Rocky y ayudarles a escapar de la granja de pollos vas a tener que esperar hasta fin de año.

Y si no puedes ayudarles, siempre te los puedes comer... si quieres, claro.

Chicken Run está ambientada en Yorkshire, Inglaterra, en los años 50 y contiene acción, aventuras y puzzles que resolver. Todo por gentileza de Eidos.



La gallinita padece insomnio.



Tiene buena pinta ¿verdad?

TEST DRIVE® 6

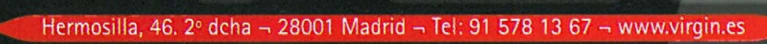
Estábamos obligados a ofreceros una entrega más

- 11 NUEVAS pistas en exóticos lugares reales de todo el mundo: Londres, París, Egipto, Hong Kong, Maui, Roma, Irlanda, Tahoe, Inglaterra y el Caribe.
- NUEVOS sonidos ambientales específicos que dan vida a cada pista. Objetos para romper, obstáculos en la carretera y atajos espeluznantes.
- NUEVA Inteligencia Artificial "All-Units", la cual hace que la policía trabaje en equipo, incluyéndote a tí entre ellos.
- NUEVO sistema de carreras remuneradas que te permite obtener créditos.
- Compra coches, mejóralos con extras y guárdalos en tu garaje de personalización. Haz saltos gigantescos. Esquiva el tráfico que se cruza en tu camino cuando menos lo esperas.
- Partidas para dos jugadores con pantalla dividida para Play Station.



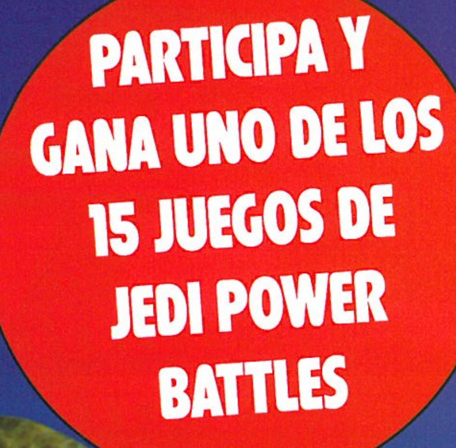


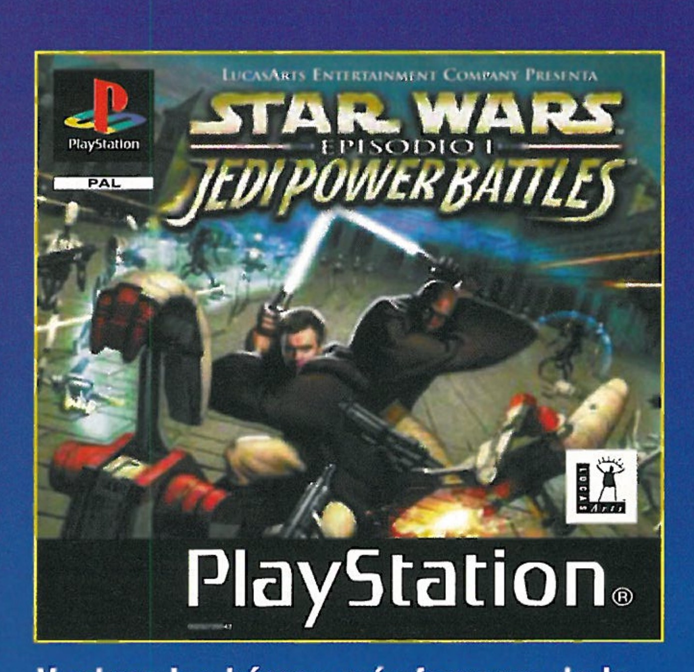






CONCURSO
JEDI POWER BATTLES





Vuelven los héroes más famosos de la galaxia: los caballeros Jedi y con ellos la Fuerza, el Imperio, la Federación... ¡Ah, qué tiempos! Si quieres ayudar a nuestros amigos a terminar con el bloqueo comercial con el que la Federación está castigando al planeta Naboo, no esperes más. Empuña tu sable de luz (o boli según se mire) y escríbenos rápidamente. Electronic Arts **y** *Power* **sortean 15 juegos** *Jedi Power Battles.* **¿A qué esperas? Toma papel y boli y atento a la pregunta que te formulamos este mes, concursa y hazte con uno de estos fantásticos juegos. Esperamos tu carta con la respuesta correcta antes del día** 15 de agosto.



Recorta por aquí

PW. 39

Cupón de respuesta

¿Entre cuántos caballeros Jedi puedes escoger en este juego?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

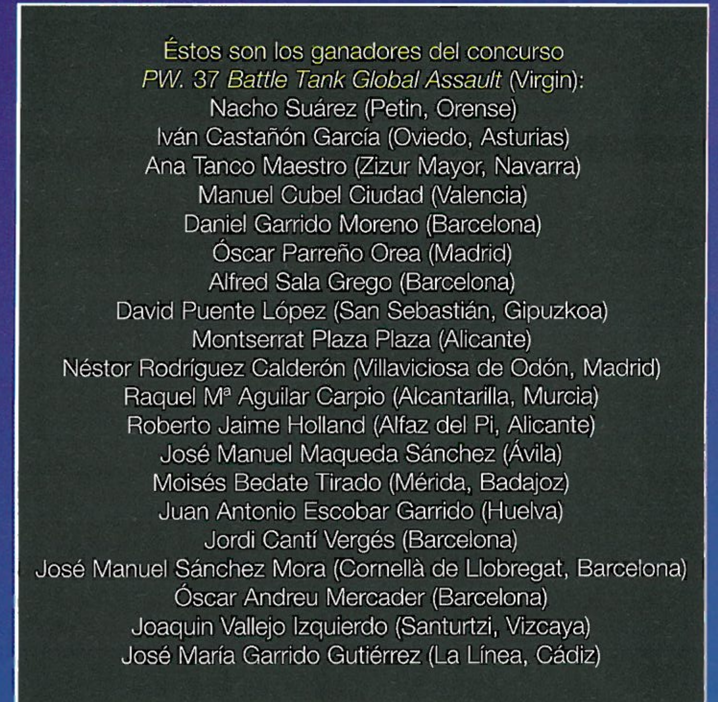
Envía este cupón a la sección «Concurso *Jedi Power Battles*» REVISTA **Power**
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.







Éstos son los ganadores del concurso
PW. 37 Battle Tank Global Assault (Virgin):
Nacho Suárez (Petin, Orense)
Iván Castañón García (Oviedo, Asturias)
Ana Tanco Maestro (Zizur Mayor, Navarra)
Manuel Cubel Ciudad (Valencia)
Daniel Garrido Moreno (Barcelona)
Óscar Parreño Orea (Madrid)
Alfred Sala Grego (Barcelona)
David Puente López (San Sebastián, Gipuzkoa)
Montserrat Plaza Plaza (Alicante)
Néstor Rodríguez Calderón (Villaviciosa de Odón, Madrid)
Raquel Mª Aguilar Carpio (Alcantarilla, Murcia)
Roberto Jaime Holland (Alfaz del Pi, Alicante)
José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Moisés Bedate Tirado (Mérida, Badajoz)
Juan Antonio Escobar Garrido (Huelva)
Jordi Cantí Vergés (Barcelona)
José Manuel Sánchez Mora (Cornellà de Llobregat, Barcelona)
Óscar Andreu Mercader (Barcelona)
Joaquin Vallejo Izquierdo (Santurtzi, Vizcaya)
José María Garrido Gutiérrez (La Línea, Cádiz)

Respuesta:
Madison.





EL FUTURO MÁS CERCA



Te ofrecemos un completo reportaje sobre la feria de videojuegos más imponente del mundo: la E3 de Los Ángeles



Aunque el mes pasado ya te hicimos un primer avance de lo más importante que se presentó en la reciente edición de la E3, se nos quedó mucho material en el tintero. Y es por ello que hemos decidido ampliarte la información en este reportaje especial sobre la feria de videojuegos más importante del mundo mundial: la Electronic Entertainment Expo.

Sin lugar a dudas, la demo de Snake haciendo de las suyas (*Metal Gear Solid 2* para los más despistados) se convirtió en el juego de la muestra. Pero en Los Ángeles había material en cantidades industriales para PlayStation y para PlayStation2 como para poner a *Metal Gear Solid* en serios aprietos. Nuestro objetivo con este amplio reportaje no es otro que el de resumir en ocho páginas todos aquellos títulos que merecen mención aparte. Una labor nada sencilla, si tenemos en cuenta que por nuestras manos pasaron algunos de los mejores juegos vistos hasta la fecha. Pero lo hemos conseguido. Así pues, acomódate y empieza a disfrutar con el futuro que nos depararán las consolas de Sony.

A lo largo y ancho de este número encontrarás información de las compañías desarrolladoras, capacidades, mini-PlayStations e incluso la posibilidad de conectar la PS2 a tu móvil. Pero aquí nos centramos en lo que verdaderamente importa. Son la quintaesencia de una consola: los juegos. Sony ha vuelto a dar en el clavo. ■

PS2

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Konami

A pesar de que, como cada año, la E3 estaba hasta la bandera de damiselas encantadoras, artilugios sorprendentes y música súper cañera, tan sólo una cosa nos disparó el ritmo cardíaco, hiperactivó nuestras glándulas sudoríparas y nos impulsó los globos oculares fuera de sus órbitas. Y no penséis que fue la aparición de la nueva Lara Croft la que nos puso a mil, ni mucho menos. El culpable de semejante estado de *shock* fue, ni más menos, el mejor juego de toda la muestra: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.

La demo comienza cuando Snake se infiltra con sigilo en la cubierta de un barco en un día tormentoso. Nada más ver al inefable héroe, empezarás a alucinar en colores. La lluvia salpica el cuerpo de Snake con un realismo increíble, al tiempo que, a cada paso, el agua acumulada en cubierta se ondula como si fuera de verdad.

De hecho, el nivel de detalle es tan increíble, que cada personaje parece una persona de verdad. Y, aunque la jugabilidad propiamente dicha no variará mucho de la del original, las tareas a realizar se multiplicarán, ya que podrás hacer buen uso de casi todo lo que te rodea en cada escenario.

A pesar de que nadie tuvo la oportunidad de jugar a *Metal Gear Solid 2*, este título se convirtió en la sensación de la feria. En la última escena, Snake se escurre como una anguila por la retaguardia de una tropa de soldados momentos antes de estornudar y provocar el mayor de los asombros entre las filas enemigas. ■





Gracias al mayor nivel de detalle, hemos descubierto que Snake lleva patillas.

PS2

UNREAL TOURNAMENT

Infogrames

Los machacas del PC presumen —siempre que tienen ocasión— de sus excelentes títulos de estrategia y de sus *shoot 'em ups* en primera persona, pero es algo lógico, dada la incuestionable calidad de la oferta disponible. Pero estamos de enhorabuena, ya que el discutido rey de los *shoot 'em ups* para PC (discutido porque hay facciones divididas a la hora de sentar a un título en un trono que se disputan esta maravilla y *Quake 3: Arena*), prepara su invasión en PlayStation2 con un montón de novedades inéditas hasta la fecha.

Al contrario que el resto de *shoot 'em ups* en primera persona, *Unreal Tournament* se vale de una inmejorable Inteligencia Artificial para crear un equipo de robots que luchará a tu lado, o tal vez contra ti. El resultado es un enemigo tan inteligente que parece capaz de adivinar tus intenciones (como haría un rival humano). Sin embargo, no se trata de sentarse a disfrutar de los impresionantes gráficos, y de jugar en solitario, ya que además de la avanzada Inteligencia Artificial, *Unreal Tournament* también dispondrá de un modo a pantalla partida y de la posibilidad multijugador *on line*. ■

En Infogrames están muy orgullosos de lo que han conseguido con UT en muy poco tiempo. Y no nos extraña. La versión disponible era un pelín difícil de controlar, pero mejoraba a medida que avanzaba la partida. Material de primera.

Aunque parezca increíble, las capturas están extraídas del juego en acción. La cámara elegía el mejor enfoque para mayor gloria del vídeo, pero sin duda estamos ante el videojuego con mejores gráficos de la historia.

LO MEJOR DEL RESTO

Breath of Fire 4
Capcom
PS1



Mega Man Legends 2
Capcom
PS1

Onimusha: Warlords
Capcom
PS2

Prince Naseem Boxing
Codemasters
PS1



Pirates of Skull Cove
Electronic Arts
PS2

X Squad
Electronic Arts
PS2

Dinosaur
Disney
PS1

Aladdin
Disney
PS1



El Rey León
Disney
PS1

La Sirenita 2
Disney
PS1



Buzz Lightyear of Star Command
Disney
PS1





LO MEJOR DEL RESTO

Donald Duck Quack Shot
Disney
PS1

Winnie the Pooh
Disney
PS1



Emperor's New Groove Action
Disney
PS1

102 Dálmatas: Cachorros al rescate
Eidos
PS1

El Libro de la Selva
Disney
PS1



Nascar 2001
EA Sports
PS1/PS2

SSX
EA Sports
PS2

Tiger Woods PGA Tour 2001
EA Sports
PS1/PS2

Triple Play 2001
EA Sports
PS1

Breakout
Hasbro
PS1

Frogger 2: Swampy's Revenge
Hasbro
PS1



Galaga: Destination Earth
Hasbro
PS1

Nicktoons Racing
Hasbro
PS1

PS2

WIPEOUT FUSION

Sony

En la vida hay cosas que te dejan sin palabras. Por ejemplo, la genialidad de un futbolista al marcar un gol, o los efectos especiales de una fantástica película. En nuestro caso, fue *Wipeout Fusion* el que nos dejó con la boca abierta y congregó a multitudes ante la pantalla cada vez que se proyectaba su vídeo. Buenísimo.

Tan sólo disfrutamos de secuencia de vídeo de un par de circuitos en acción, pero los impactantes gráficos, los apabullantes efectos de luz y la vertiginosa velocidad del juego bastaron para dejarnos a todos babeando de puro placer.

Los nuevos vehículos, ambientados en el año 2150, flotan sobre los circuitos y gozan de un control mucho más preciso. Hay un montón de novedades que animan el cotarro, tales como carreras boca abajo, y circuitos dobles que transcurren por direcciones diferentes, además de impresionantes caídas en picado.

Estas novedades, sumadas a unos gráficos de lujo y a una sensación de velocidad sin precedentes, hacen de *Fusion* el mejor *Wipeout* hasta la fecha. De eso puedes estar seguro.■



¿Que *Wipeout 1, 2 y 3* son rápidos? Tortugas comparados con el *Wipeout* de nueva generación. Lástima que esta vez Designers Republic no se hayan involucrado en el desarrollo.

PS1

LMA MANAGER 2001

Codemasters

El mejor título de gestión futbolística —en nuestro país la primera entrega se llamó *Manager de Liga*— vuelve a la carga con estadísticas actualizadas para que empieces a escurrirte el cerebelo.

Pero eso no es todo, ya que ahora podrás elegir entre las ligas inglesa, escocesa, italiana, alemana, española o francesa, aderezadas con un montón de opciones nuevas y la posibilidad de comprobar *in situ* tu valía gracias al nuevo motor de partidos. Compra imprescindible para la nueva temporada. No es una mera actualización.■



Los menús se han mejorado al más puro estilo *Colin McRae*. Todo será más fácil de usar y te sentirás en la gloria.



PS1

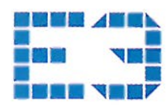
THE MUMMY

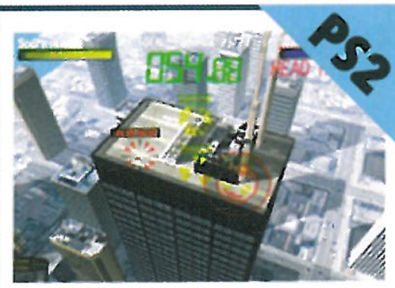
Konami

Lara fue la primera en profanar tumbas, pero con esta licencia cinematográfica, le ha salido un duro competidor.

Es la primera licencia de una peli de Konami que saldrá a la venta, pero seguro que vendrán más.

La primera impresión no es muy halagüeña para esta aventura con perspectiva en tercera persona, pero debemos tener en cuenta que se encuentra en una fase temprana de su desarrollo. Ya os iremos informando cuando dispongamos de una versión más sólida. ■




PS2

SILENT SCOPE

Konami

¡Atención! *Silent Scope*, uno de los mejores títulos arcade de los últimos tiempos, llega a PS2.

Para quien no acostumbre a dejarse los ahorros en las máquinas recreativas, diremos que se trata de un juego que te premia por ocultarte en un lugar elevado y liquidar a los malos con un rifle de francotirador. Es un juego realmente impresionante. ■

TIMESPLITTERS

Eidos

Este *shoot 'em up* en primera persona, desarrollado por los creadores del estupendo *GoldenEye* para N64, tiene muy buena pinta, si bien la versión de la E3 no era jugable.

En pocas palabras, los TimeSplitters pretenden hacerse con el poder en el mundo, y tú, como responsable de una pandilla de tipos honrados que ha vivido entre 1935 y 2035, eres el encargado de frustrar sus intenciones. ¿Sobrevivirás? O mejor dicho, ¿sobrevivirá el juego? ■



PS1


PS1&2

KNOCKOUT KINGS 2001

EA Sports

El mejor simulador de boxeo regresa por sus fueros a la PlayStation y debuta en PS2.

Se incluyen combates clásicos nuevos, una nueva Inteligencia Artificial para los comentarios, y novedosos movimientos característicos. Además, la tecnología «cyber scan» permite gozar de unos púgiles superrealistas en la PS2. ■

PS2

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER II

Eidos

Los chupasangres ya pueden salir de nuevo de sus ataúdes; *Soul Reaver* ha vuelto.

En esta ocasión, Raziel debe viajar al pasado con la intención de echarle el guante a su creador, Kain. Puede que tanto la jugabilidad como el argumento no varíen demasiado, pero ahora gozaremos de una frenética acción sin tiempos de carga y de un impresionante arsenal de armas nuevas. ■





WWF SMACKDOWN 2

PS1

THQ

Si los juegos de la *WWF* se limitaran a unos cuantos combates entre unos pocos personajes, su desarrollo sería pan comido. Pero, hoy día, la oferta incluye escaleras, aparcamientos, jaulas de acero, luchadores con enormes traseros, y muchas otras cosas. *WWF Smackdown* fue el primero en incluir todas estas opciones, y por eso era tan bueno.

¿Qué podía hacer *WWF Smackdown 2* por mejorar al original? Pues, para empezar, hay un montón de escenarios y modos nuevos. Ahora, por ejemplo, puedes darte de piños en el restaurante de la WWF. También hay muchos movimientos nuevos para mantenerme en forma, tales como equipos dobles o emboscadas contra otros luchadores que están disfrutando de la pelea tranquilamente desde la zona VIP. Como puedes comprobar, tendrás la oportunidad de recrear el ambientazo de una velada de WWF en tu propia casa.

Aunque se basa en el motor que utilizaron para el juego original, el aspecto de *Smackdown 2* es mucho mejor, incluso a estas tempranas alturas de su desarrollo. ■





Estas imágenes están extraídas del nuevo juego de *WWF* para Dreamcast, pero seguro que *Smackdown 2* será igual (o mejor) de bueno.

LO MEJOR DEL RESTO

Tonka Space Station
Hasbro
PS1

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
Red Storm
PS1

Front Mission 3
Square
PS1



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge
Virgin
PS2

European Super League
Virgin
PS1

Force of One
Virgin
PS2



Lotus Extreme Challenge
Virgin
PS2

Duke Nukem: Planet of the Babes
Infogrames
PS1

Bugs Bunny and Taz: Time Busters
Infogrames
PS1



Looney Tunes Sheep Dog 'n' Wolf
Infogrames
PS1

Looney Tunes Racing
Infogrames
PS1

Peter Jacob-





LO MEJOR DEL RESTO

sen's Golden Tee Golf
Infogrames
PS1

Animorphus
Infogrames
PS1

Aladdin in Nasira's revenge
Sony
PS1



Crash Bash
Sony
PS1

Formula One 2000
Sony
PS1

Grind Session
Sony
PS1

Jungle Book Groove Party
Sony
PS1

Legend of Dra-

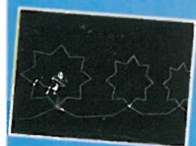


goon
Sony
PS1

Moto Racer World Tour
Sony
PS1

Team Buddies
Sony
PS1

Vib Ribbon
Sony
PS1



Drakan
Sony
PS2

Dropship
Sony
PS1

Evo Rally
Sony
PS1

PS2

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Infogrames

Comparada con la ingente cantidad de títulos deportivos que inundarán el mercado poco después del lanzamiento de la PS2, la proporción de juegos de plataformas es más bien poca. Pero el panorama va a cambiar gracias al maravilloso *Munch's Oddysee*, del que su creador, Lorne Lanning, espera grandes logros.

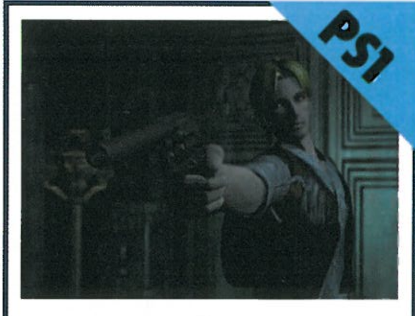
«Nuestro propósito es superar a *Mario* con *Munch's Oddysee*», asegura. Parece una bravuconada, pero tenemos que reconocer que podría estar en lo cierto. La verdad es que es algo increíble, estamos ante el *Oddworld* tridimensional que todos esperábamos. Un título a tener en cuenta. ■







Capturas del juego en acción, aunque en la feria sólo vimos vídeos.



PS1

KOUDELKA

Infogrames

***Koudelka*, un cruce entre *Vagrant Story* y *Resident Evil*, ofrece una historia de fantasmas con escenas de peleas al estilo de *Parasite Eve*.**

Los enfoques cinematográficos de la cámara refuerzan una trama intensa. Los jugadores pueden determinar el desarrollo de su personaje. Teniendo en cuenta que *Parasite Eve* nunca vio la luz a este lado del charco, podríamos estar ante el sustituto que todos esperamos. ¡Ojalá! ■

ATENCION ESPECIAL

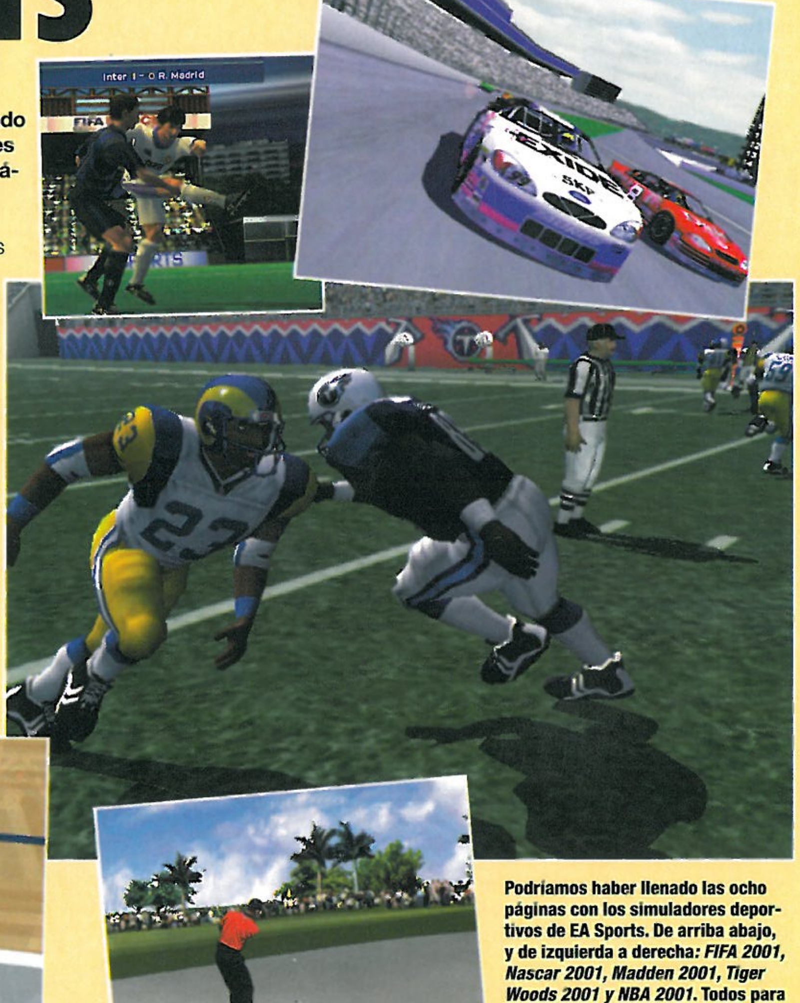
EA SPORTS

PS1/PS2 • EA Sports

A medida que pasan los meses, se va acabando la espera por la nueva hornada de simuladores deportivos de EA Sports. Tal y como sospechábamos, el 2001 vendrá cargado de *FIFA, Madden, NHL, NBA* y alguno más.

Siempre se ha hablado con cierto cinismo de las continuas actualizaciones que EA lleva a cabo cada temporada, pero las críticas se acallaron de sopetón cuando pudimos jugar al *FIFA* para PlayStation2, ya que nos dejó anonadados. El detalle de los uniformes es alucinante, el movimiento de los jugadores impresionante y, lo mejor de todo, la consecución de tantos no es un juego de niños. La verdad es que tuvieron que arrancarnos los mandos de las manos para que jugaran otros; menos mal que la inquietud de tener que abandonar semejante joya en Los Ángeles se atenuó cuando nos enteramos que habíamos jugado a la versión japonesa (de próxima aparición), y que el *FIFA* para la PS2 europea iba a ser mucho mejor.

Por otro lado, las colas para jugar a *Madden* eran larguísimas, y no nos extraña, ya que el juego es una auténtica maravilla. ■



Podríamos haber llenado las ocho páginas con los simuladores deportivos de EA Sports. De arriba abajo, y de izquierda a derecha: *FIFA 2001, Nascar 2001, Madden 2001, Tiger Woods 2001 y NBA 2001*. Todos para PS2, si bien nos han dicho que también habrá versiones para PlayStation1.

PS1

SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON

Sony

Tener un hijo es una experiencia incomparable. Seguro que bailas, cantas, sonríes y te tomas un par de copas para celebrar el alumbramiento. Al fin y al cabo, algo así no pasa todos los días.

Pero cuidadín, que si se te va la mano con la bebida, puede que al final acabes con una cogorza de órdago, dejes a tu criatura (o, en este caso, tus huevos) desatendida, y una hechicera malvada y sus secuaces te la birlen mientras duermes la mona. Esto es lo que le pasa a Spyro y sus churumbeles en la última aventura de nuestro dragón favorito. La cosa promete.

En pocas palabras, pocas cosas cambiarán con respecto a los títulos anteriores, ya que Spyro y Sparx serán los protagonistas absolutos, pero hay una novedad que sin duda emocionará a los incondicionales del dragón más famoso y entrañable del mundo. En esta tercera entrega, aparece una serie de criaturas nuevas, cada una de las cuales deberá enfrentarse a sus propios desafíos. Y como cada criatura cuenta con una habilidad particular, habrá ciertas partes de la aventura que sólo podrás completar con una criatura en concreto. Es un cambio interesante que asegurará el interés por un título que aparecerá, precisamente, en el año del dragón. ■



Las primeras imágenes de *Spyro 3* nos pillaron por sorpresa, y seguro que a Sony también, ya que se olvidaron de incluir imágenes en el disco de promoción con todas las novedades que repartieron.



PS1

WORLD GRAND PRIX 2000

Eidos

Aprovechando la licencia de la F1, *F1 WGP*, de Eidos, mejora el producto del año pasado con una Inteligencia Artificial nueva y más realista, y mejores accidentes.

La nueva presentación en plan televisivo refuerza la experiencia, y seguro que será mucho mejor que el original, ya que Eutechnyx, creadores de *Le Mans*, están involucrados en el proyecto. ■

PS1

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

Eidos

El original estuvo a un paso de convertirse en un clásico. La segunda entrega ahonda en los orígenes de los personajes originales al tiempo que introduce algunos nuevos.

Pero lo más importante es que en Kronos han entendido el mensaje de «gráficos bestiales, pero lástima de jugabilidad», que le hizo la crítica, y que se ha puesto manos a la obra para satisfacer a todos. ■



PS1



THIS IS FOOTBALL 2

Sony

Al igual que sucede con *Fear Effect*, a los creadores de *This Is Football* —en España se tradujo por Esto Es Fútbol— les escuecen las críticas que se achacaron al primer juego. Y eso está muy bien.

La E3 fue el lugar elegido para anunciar al mundo la secuela del primer juego de fútbol de Sony para PS1. Lo malo es que no dijeron qué pretenden mejorar, aunque cualquier iniciativa será bien recibida. ■

LO MEJOR DEL RESTO

Sprint Car Racing
Sony
PS1

This is Football 2
Sony
PS2

International



Cricket Captain 2000
Empire
PS1

Ford Racing
Empire
PS1

Ghost Monster
Empire
PS2

Pipemania 2
Empire
PS1

Sheep
Empire
PS1

Starsky and



Hutch
Empire
PS1

World Sports Cars
Empire
PS1

Army Men: Sarge's Heroes 2
3DO
PS1



Army Men: Air Attack 2
3DO
PS1

Sammy Sosa High Heat Baseball 2001
3DO
PS1





LO MEJOR DEL RESTO

Warriors of Might and Magic
3DO
PS1

World Destruction League: Thunder Tanks
3DO
PS1



Max Surfing 2000
Ubi Soft
PS1

Infestation
Ubi Soft
PS1

Batman Vehicle Adventure
Ubi Soft
PS1

Eldorado
Ubi Soft
PS1



VIP
Ubi Soft
PS1

Donald Duck Quack Attack
Ubi Soft
PS1

Jungle Book
Ubi Soft
PS2

Dinosaur
Ubi Soft
PS1

Stunt Rally
Lego
PS1

ECW Anarchy Rulz!
Acclaim



PS1

HBO Boxing
Acclaim
PS1

Jeremy McGrath Motocross 2000
Acclaim

PS1



PARASITE EVE 2

Squaresoft

***PE2*, ambientado tres años después del original, traslada la acción a Los Ángeles, ciudad en la que se ha reproducido el virus mortal. ¡Y lo sabemos de oídas, porque aquí nunca pudimos gozar del original! Aunque parece que las cosas están a punto de cambiar.**

Los personajes se desplazan a la increíble velocidad de 60 cuadros por segundo, y se han incorporado algunas novedades, como un radar al estilo *MGS* y nuevas pantallas de inventario. La verdad es que en la feria nos lo pasamos genial con este título. (Más información en la página 30 de este número.) ■

PS2

AGE OF EMPIRES 2

Konami

Gracias a la colaboración de Konami con el gigante de la informática Microsoft, varios títulos para PC darán el gran salto a PlayStation2.

El primero será *Age of Empires 2*, el impresionante juego que te permite elegir a una de las 13 razas diferentes, y moldearla a tu antojo para convertirla en tu propia pandilla de gente muy especial. Los que dispongan de ratón para PlayStation estarán encantados. ■



PS2



FERRARI 360 CHALLENGE

Acclaim

¿Por qué Ferrari no apareció en *GT2*? Ya sabemos la respuesta: Acclaim se había hecho con la licencia.

La Inteligencia Artificial amenaza con un realismo inconmensurable, y el diseño de los vehículos es lo más parecido a los bólidos originales que hemos visto hasta la fecha. A los responsables de *GT2000* ya empieza a entrarles el tembleque. ■

ATENCION ESPECIAL

GRAN TURISMO 2000

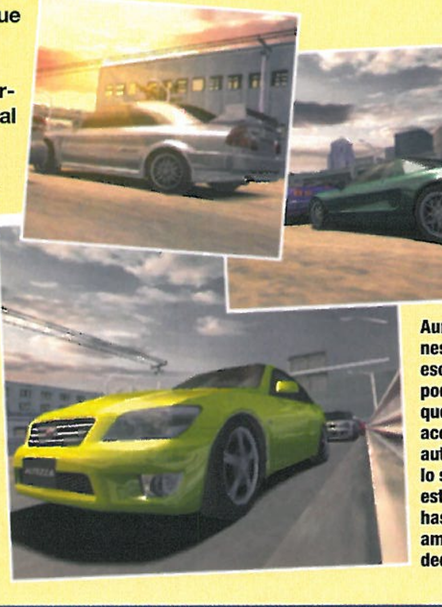
PS2 • Sony

A juzgar por la cantidad de *e.mails* y cartas que hemos recibido y que pedían a gritos la fecha de lanzamiento de *GT 2000*, sin duda nos encontramos ante uno de los títulos más esperados de la nueva PlayStation2. Pues cuando desvelemos los cambios que hemos percibido desde la demo que mostraron en el Tokyo PlayStation Festival de marzo, el aluvión de consultas puede ser de tomo y lomo.

Para empezar, el Mitsubishi Lancer no era el único coche que se podía pilotar en esta demo. Nosotros elegimos un flamante Lotus Elise amarillo y nos dedicamos a quemar rueda por uno de los tres circuitos disponibles. Parece ser que tardaron dos semanas en recrear estas bellezas (en *GT1 y 2* tardaron menos de un día). ¡Imagina las cotas de realismo alcanzadas!.

La primera impresión, para ser sinceros, es que se parece mucho a *GT2*, pero su aspecto es muchísimo mejor, por lo que la experiencia resulta más satisfactoria. Las similitudes con la versión para PS1 continúan con los circuitos; tan sólo hay dos nuevos (Montecarlo y Tokio). Pero eso no es problema, ya que al disfrutar de la alta resolución que ofrece la PS2, los circuitos parecen totalmente nuevos.

Sin duda. El avance más importante lo tenemos en la Inteligencia Artificial de los coches que controla el ordenador. Se rumorea que los pilotos rivales de *GT2000* memorizarán tu manera de adelantarles, e intentarán vengarse en las últimas vueltas si los has rozado o los has sacado de la pista. ¡Impresionante! ■



Aunque estas imágenes pertenecen a escenas de vídeo, podemos asegurar que el juego en acción es igual de auténtico. ¿Que cómo lo sabemos? Porque estuvimos jugando hasta nos salieron ampollas en los dedos.

DECEPCIONES DE LA FERIA

007 RACING

PS1 • Electronic Arts

Todo el mundo ha deseado alguna vez participar en alguna de esas persecuciones frenéticas que se ven en las pelis de James Bond. A nosotros, sin embargo, se nos pasaron las ganas cuando echamos un vistazo a este juego de persecuciones sobre ruedas con licencia 007. La idea consiste en pilotar uno de los famosos coches de Bond al tiempo que los malos te persiguen. Puedes incluso utilizar el asiento propulsor.

Todos los bólidos irán equipados con los típicos artilugios de Q, por lo que podría tratarse de un juego divertido. Sin embargo, después de una partida, más que saltar de alegría, bostezábamos de aburrimiento, por lo que dudamos que llegue a triunfar.





PS1

DINO CRISIS 2

Virgin

Cometer errores es normal, pero no aprender de ellos es criminal, tal y como demostrará *Dino Crisis 2*. Cuando consiguieron poner a buen recaudo al malvado Dr. Kirk y sus investigaciones en el primer *Dino Crisis*, sus descubrimientos pasaron a manos del gobierno, que tuvo la «brillante» idea de tomárselo a broma.

Aparte de Regina, del juego original, aparece un nuevo héroe llamado Dylan, un agente novato muy fuerte pero no tan ágil como nuestra heroína, aunque efectivo de todos modos.

Pero esta secuela ofrece mucho más que un personaje nuevo, ya que además podrás luchar contra más de un dinosaurio a la vez (y esta vez hay diez bestias prehistóricas diferentes), y utilizar dos armas al mismo tiempo para que los dinos tengan algo con lo que entretenerse. Monstruoso y mucho más vistoso, que es de lo que se trata. ■



El juego verá la luz a finales de este año y en español.

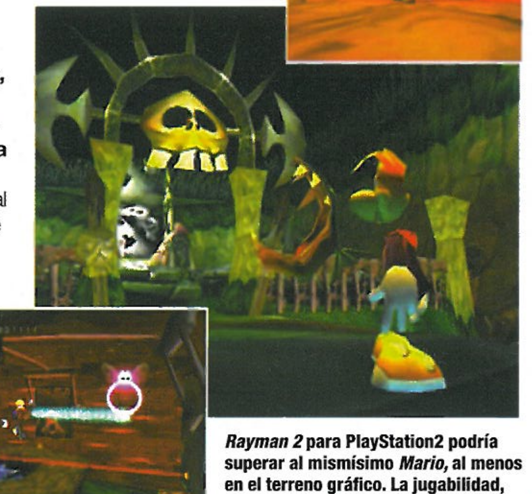
PS1/2

RAYMAN 2

Ubi Soft

A pesar de ser bastante extravagante, raro y francés, *Rayman* podría convertirse en uno de los juegos de plataformas más vendidos de la historia de PlayStation.

En *Rayman 2*, debes salvar al nuevo mundo tridimensional de los malvados piratas que han secuestrado a tus amigos. Parece un objetivo difícil para un tipo con orejas de helicóptero, pero como se ha visto con tan buen aspecto en su reencarnación para PS2, el tipo está dispuesto a todo. ■



***Rayman 2* para PlayStation2 podría superar al mismísimo *Mario*, al menos en el terreno gráfico. La jugabilidad, ya se verá...**

PS1



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Acclaim

Para que te hagas una idea, se trata de una especie de *Tony Hawk's* pero subido a una bici.

Imagina la dosis habitual de piruetas que puedes ver por la tele, las vestimentas más llamativas, y las bicis más espectaculares para que te contonees en cada salto, y puedas llegar a emular al mismísimo Dave Mirra del título. Muy divertido. ■

SMUGGLERS RUN

PS2 • Take 2

Seamos sinceros; robar coches y darse a la fuga con el maletero repleto de material de contrabando no demuestra una actitud muy inteligente. Pero al menos puede ser divertido; lástima que *Smugglers Run* no tenga pinta de asegurar este tipo de diversión. Ni mucho menos.

En un principio debería llamarse *Getaway*, pero cabía la posibilidad de confundirlo con el prometedor *The Getaway* de Sony, razón por la cual le han cambiado el nombre. Se trata de un meterse en el pellejo de un contrabandista para pasar mercancías ilegales por la frontera en un coche robado.

Deberás esquivar a la policía, a las patrullas fronterizas y a otras bandas de contrabandistas, pero todo eso forma parte de la diversión o, en este caso, de la ausencia de diversión. Ni siquiera una buena dosis de gráficos de alta resolución de próxima generación podría arreglar este desaguisado.

LO MEJOR DEL RESTO

PS1



Shadowman 2
Acclaim
PS2

Vanishing Point
Acclaim
PS1

The Grinch
Konami
PS1

Woody Woodpecker Racing
Konami
PS1

Monster Force
Konami
PS1

Zone of the Enders
Konami
PS2

Shadow of Destiny
Konami
PS1



Gradius III and IV
Konami
PS2

Epherieral Fantasia
Konami
PS1

Mort the Chicken
Crave
PS1

Ultimate Fighting Championship
Crave
PS1

Titanium Angels
SCI
PS1

The Italian Job
SCI
PS1



YO ME ENTRENO, TÚ TE ENTRENAS...

SYDNEY 2000

Empieza a entrenar tus dedos. ¡Esto va a ser el acontecimiento deportivo en tu PlayStation!

Con los Juegos Olímpicos a la vuelta de la esquina, los de Eidos se han dado prisa en conseguir la licencia oficial para deleitarnos con lo que ellos esperan que sea lo último en juegos de atletismo para PlayStation.

Y ya les han salido importantes competidores. *Track and Field*, de Konami, es el que marca la pauta entre todas las recreaciones de este acontecimiento deportivo multidisciplinario. Eidos ha fichado a los desarrolladores Attention To Detail (*Rollcage*, *Rollcage Stage II*) para crear un simulador de los Juegos Olímpicos que plante cara a *ITF2*, así que nos fuimos a sus oficinas para echar unas partiditas.

Vamos a ver, el juego presenta 12 pruebas entre las que se incluyen los 100 metros lisos y el tiro al mosquito, una disciplina no muy usual. Cada prueba ha sido diseñada con la idea que no baste con darle a los botones del mando, se requiere cierta habilidad. Tomemos como ejemplo los 100 metros lisos: la sincronización y el ritmo son factores esenciales para cubrir el recorrido en menos de diez segundos. Si no tienes sentido de la sincronización ni ritmo, tu pobre actuación quedará reflejada en el comportamiento de tus atletas virtuales. Les verás adoptar una postura algo desgarbada, cabizbajos... Mientras que un corredor moviendo las piernas con estilo, como Linford Christie es señal de buena técnica. ▶







MANO A MANO

¡Qué ganas tenemos de ver los duelos mano a mano entre los amiguetes en el modo arcade! Y lo que sería todavía mejor es que cada uno tuvierais vuestro grupo de atletas y os enfrentárais en todas las pruebas, gracias a la tarjeta de memoria.











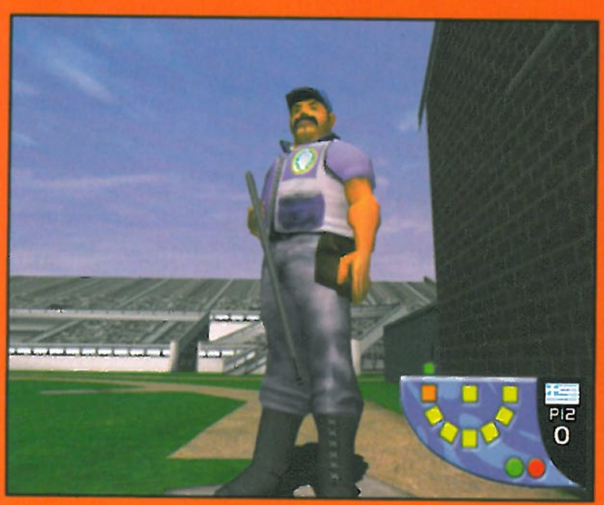




SONIDO

Hay más de 10.000 locuciones, unas según guión y otras improvisadas durante las pruebas; además de críticas y sugerencias hacia tus atletas virtuales. Cada prueba tiene sus efectos de sonido grabados por separado, con lo que cada gruñido y cada resoplido son auténticos.







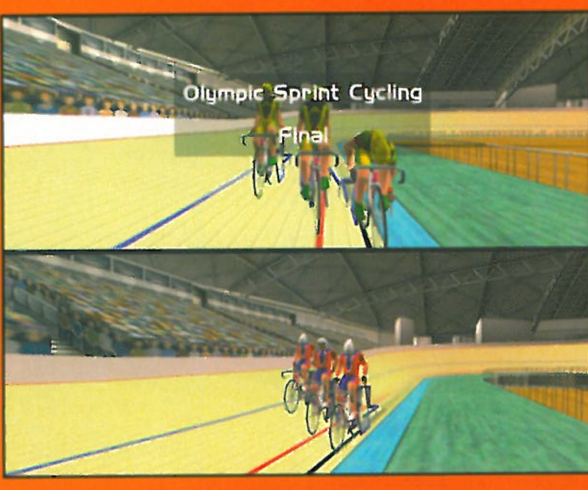


LAS PRUEBAS

En total hay 12 pruebas: los 100 metros lisos, los 100 metros vallas, lanzamiento de martillo, lanzamiento de jabalina, triple salto, salto de altura, ciclismo, 100 metros libres, saltos de trampolín, levantamiento de pesas y piragüismo. Para dominar cada disciplina con seguridad, deberás pasar mucho tiempo en el Gimnasio Virtual.

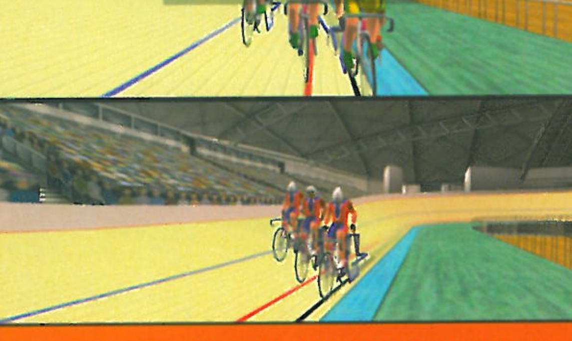
Cuando hablamos de *ITF2*, dijimos que su modo Multijugador era fantástico y que qué lástima que el modo individual no estuviera a la altura, porque eso afectaba de forma directa a la durabilidad del juego; ya que el jugador acaba por conformarse con batir récords.

Los chicos de ATD han sabido capear el problema y han introducido un concepto nuevo. Primero eliges qué país quieres representar y seleccionas un equipo de posibles campeones, unos personajes enclenques a los que tienes que entrenar.













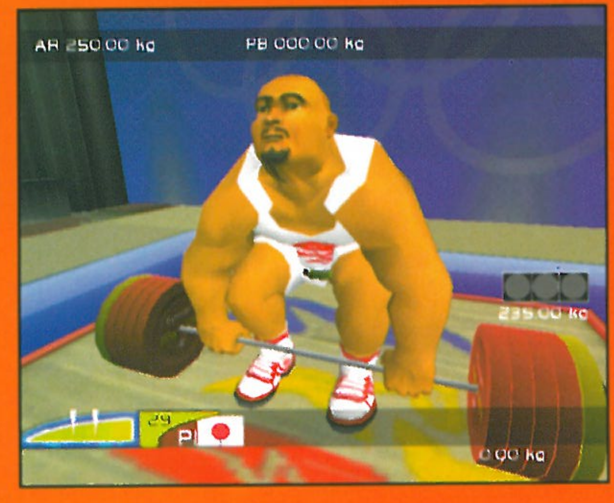
GIMNASIO VIRTUAL

El Gimnasio Virtual ofrece 20 actividades diferentes, aquí podrás practicar y aumentar tus posibilidades de medalla. Cuando las cosas te vayan bien en el Gimnasio, tu moral también lo notará; otro factor de vital importancia cuando se trata de batir un récord del mundo o fallar por unas milésimas de segundo.















ANIMACIÓN

Para las capturas de movimientos en *Sydney 2000* han empleado a atletas reales. Paul Ratcliffe, el actual campeón británico de piragüismo es sólo uno de los muchos atletas que se prestaron a participar.







Antes de acceder a la competición de nivel olímpico, deberán demostrar su valía en una serie de competiciones inferiores.

El gimnasio virtual es uno de los métodos con los que mejorar la preparación de tus atletas fuera de la competición. Existe una amplia gama de actividades relacionadas con las habilidades a desarrollar; por ejemplo, las pesas aumentarán tu resistencia y tu fuerza mientras que los tests de reacción mejorarán tu habilidad para las salidas en las carreras.

El tiempo que pases en el gimnasio no mejora de manera instantánea la forma física de tu atleta, pero sí que aumenta el potencial para obtener mejores marcas. Para aclarar esto un poco más, te diremos que un atleta que no haya entrenado nada de nada puede efectuar un lanzamiento de martillo; mal, pero puede, y un atleta que ha entrenado será capaz de lanzar el martillo mucho más lejos que el otro, pero también necesitará un esfuerzo extra para alcanzar su potencial. ¿Queda más o menos claro? Seguro que sí.

Uno de los aspectos más importantes del desarrollo de *Sydney 2000* ha sido el realismo. A resultas de esto, ATD ha diseñado de un modo minucioso todos los escenarios de las diferentes pruebas, además de acentuar la meticulosidad con los ángulos de cámara; detallando todos y cada uno de los que se emplean en las retransmisiones televisivas reales, a los que añaden dos de cosecha propia.

En cuanto al sonido, decir que el juego cuenta con unos comentaristas que no se limitan a presentar las pruebas, sino que se animan a criticar o a alabar —según el caso— las evoluciones de los atletas. Eso es importante sobre todo en el modo Entrenamiento, en el que los jugadores aprenderán qué es lo que están haciendo mal; si dan demasiados pasos en el salto de longitud y tal... Toda una demostración de que este juego no se limita a pedirte que aporrees botones, sino que te enseña qué hay que hacer y cómo hay que hacerlo para hacerlo bien.

ATD está trabajando duro para terminar *Sydney 2000*. Todavía hay mucho que retocar, pero parece que este verano podremos participar en los Juegos Olímpicos...

Sydney 2000 **es un juego de Eidos y debería estar listo para agosto.**

A PRUEBA

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ...

VE A 32 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 34 REVOLT 2 37 RAYMAN 2

• A PUNTO Aya Brea es una valerosa mujer, enfrentada a los parásitos celulares más despiadados...

PARASITE EVE II

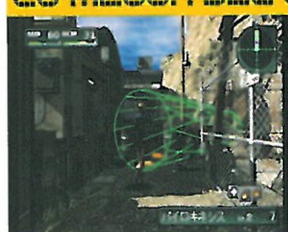


No podemos negar que Aya es una chica muy sexy.



Nuestra heroína recibirá la ayuda de algunos personajes a lo largo de la aventura.

LO MEJOR DEL JUEGO



Las secuencias animadas son, sin lugar a dudas, de lo mejor que se ha visto en PlayStation. Aparecen en medio de la acción de golpe y te obligarán a dar un chillido de terror y de angustia debido a la perfección con la que están elaboradas. Una verdadera joya que nos demuestra que el *software* también puede ser un arte.

FICHA

GÉNERO
Terror de supervivencia

LANZAMIENTO
Septiembre

EDTOR
Square

El terror se ha convertido en emoción. El miedo ha acabado mostrando una forma de maravillosa esperanza. Llegará, dentro de muy poco, una de las secuelas más esperadas del universo PlayStation. Una serie que parecía destinada a quedarse en su país de origen (Japón) sin llegar a cruzar nuestras fronteras (la primera entrega no se distribuyó en nuestro país a excepción de a través de las vías de la importación). Por suerte y para alivio de la inmensa mayoría de amantes de los juegos complejos y completos, *Parasite Eve II* verá la luz en una versión europea que, además, vendrá traducida íntegramente al español. Tranquilo, el horror se apoderará de tu hogar en breve...

Hace tres años una valerosa muchacha de pelo rubio, llamada Aya Brea, sufrió de lo lindo en una aventura que se llamó «el caso Manhattan». Después de tomarse unas largas vacaciones, esta peculiar heroína vuelve para salvar a la humanidad de una extraña plaga que se apodera de todo ser viviente que se cruza en su camino.

Pero esta vez la aventura te sitúa en las cálidas costas de Los Ángeles, donde la plaga de parásitos —llamados mitocondrias— está causando verdaderos estragos dentro de la comunidad. Es hora de poner la pistola en mano, armarse de valor y empezar a eliminar enemigos por doquier.

UN PEQUEÑO GRAN GIRO

Lo primero que saltará a la vista de aquéllos que tuvieron la suerte de disfrutar de la primera aventura del juego será el cambio de desarrollo/género que ha sufrido esta segunda parte. La primera entrega nos proponía una aventura de rol con imágenes cinemáticas, mientras que en esta segunda, este concepto ha variado en favor de la aventura cinemática. Esto quiere decir que ya no verás cómo tu personaje se aleja convertido en una diminuta silueta, al más puro estilo *Final Fantasy* (no hay que olvidar


El juego está repleto de situaciones en las que la acción te pondrá en verdaderos apuros.


Los escenarios muestran infinidad de detalles.


Éste es uno de los parajes más desoladores del juego.


Y, por si fuera poco, efectos de niebla.


La combinación de rol y acción se nota en los combates.

que se trata de los mismos creadores). Lo que sucede ahora ante tus ojos es el seguimiento cercano de la acción gracias a la colocación de «cámaras de cine». O sea, que estamos ante un juego que sigue las directrices marcadas por la saga *Resident Evil*.

Y no sólo aquí acaban las coincidencias. El desarrollo es muy parecido al de la famosa saga desarrollada por Capcom. Pero esto no quiere decir que se trate de un título sin personalidad propia. Más bien, todo lo contrario. Las excelentes localizaciones, los inmensos monstruos, las maravillosas secuencias animadas (de lo mejorcito en PlayStation) y un argumento de lo más absorbente hacen de este título uno de los más esperanzadores lanzamientos de los próximos meses.

Con un arsenal inacabable, con un sistema de disparo rápido y eficaz, *Parasite Eve II* muestra unas formas y una excelente manera de ver la acción que se convierte en uno de los elementos más determinantes en esta magnífica aventura. De hecho, el juego empieza en una curiosa sala de entrenamiento donde nuestra heroína muestra sus dotes y donde te familiarizarás con este nuevo sistema de apuntar y disparar.

En cuanto a gráficos, atmósfera y sonido, el juego derrocha buen hacer por los cuatro costados. Te verás atrapado por sus localizaciones, y sus sonidos y músicas te harán estremecer, mientras que los enemigos te obligarán a saltar de tu mullido sofá.

Esperamos mucho de este juego, y por lo que hemos podido ver hasta ahora, las esperanzas se están cumpliendo.

POWER FUTURO

El horror de supervivencia vuelve de la mano de Square en una aventura aterradora que te dejará de piedra. Los excelentes gráficos, su cuidado argumento y la atmósfera que desprende lo convierten en un título que dará mucho de que hablar en los próximos meses. Nosotros ya nos estamos frotando las manos...

• PRIMER VISTAZO En el futuro, todos los ninjas serán tan geniales como Strider Hiryu...

STRIDER 2


Los decorados en 3-D posibilitan unos ángulos fantásticos.



Sus excelentes habilidades acrobáticas y su destreza con la espada convierten a Strider Hiryu en el terror de los robots.

FICHA

GÉNERO
Plataforma ninja cibernético

LANZAMIENTO
Septiembre

EDITOR
Virgin



Tienes que agarrarte a este dragón cibernético para destruirlo.

Muchos de vosotros veréis el título y exclamaréis «¿qué?, ¿*Strider 2*?», ¿si ni siquiera he oído hablar nunca de *Strider 1*?». Pues bien, se debe a que el personaje, Strider, sólo ha aparecido en *Marvel Vs Capcom*, pero los más mayores —que lo conocen de las recreativas— le adoran. Creenos, ¡aquí está otra vez y con mejor aspecto que nunca!

La primera incursión de Strider en una consola fue con la veterana MegaDrive y fue una pasada. Ahora, los rumores apuntan a que Capcom ofrecerá una fiel interpretación arcade de *Strider 1* completamente gratis cuando compremos un ejemplar de *Strider 2*. ¡Genial! A ver si es verdad. El primer *Strider* es demasiado de la vieja escuela como para entrar en más detalles. Si te lo tomas como un premio estupendo por adquirir *Strider 2*, entonces no te sentirás defraudado, sobre todo porque, si lo completas, te concederán un personaje secreto para *Strider 2*.

Strider 2 es un plataformas en 2-D muy atractivo, del tipo de juegos que sólo las mejores compañías japonesas saben hacer tan bien. Y así es como debería ser. Han seguido la vieja fórmula pero dotándola de un ritmo muy veloz. Strider Hiryu, capaz de realizar unos movimientos ninja fantásticos, tiene toda la habilidad necesaria para hacer puré a los matones cibernéticos con los que se ha de enfrentar.

POWER FUTURO

Con un poco de suerte, su precio también estará muy bien. Como incluirá dos discos, será toda una ganga. Merece tu atención.

LO MEJOR DEL JUEGO



Strider Hiryu se mueve tan sigilosamente como un gato, lucha como un ninja —como que es un ninja— y su aspecto es tan genial como el de un superhéroe. Fíjate en el salto tan increíble que hace, ¡es como una voltereta en el aire! A la hora de escalar una pared, lo hace mejor que Spiderman. Todo un héroe.

• PRIMER VISTAZO La resistencia tiene su utilidad, te ayudará a derrotar a los nazis una vez más...

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

FICHA

GÉNERO
Shoot 'em up

LANZAMIENTO
Octubre

EDITOR
Electronic Arts



Seguro que nadie puede resistirse a una nueva aventura de la Segunda Guerra Mundial. En esta secuela de *Medal of Honor* controlas a Manon, una joven miembro de la Resistencia Francesa llena de recursos.

Manon aparecía ya en el primer título *Medal of Honor* como la guía del héroe, Jimmy Patterson. En esta nueva entrega tiene la oportunidad de devolver la libertad y la dignidad a su país. Ambientado cuatro años antes del desembarco de Normandía, en plena lucha de la Resistencia contra los opresores nazis, *Medal of Honor Underground* consigue transmitirte toda la gravedad de la situación.

Aun así, el panorama no es tan desolador ya que dispones de todo un arsenal de juguetes de soldados con los que jugar. La mayoría proceden de la primera entrega y de los bolsillos de Jimmy Patterson, pero tendrás también seis nuevos, entre los cuales hay algunas armas alemanas. Para empezar, te haces con un rifle francotirador y una pistola ballesta de tipo medieval. Tendremos que esperar y ver cómo funcionan estas armas cuando tengamos que luchar de verdad por la libertad. La acción se extiende por 22 niveles divididos en siete misiones, en los que te enfrentarás a unos enemigos más inteligentes. Para ello, contarás con la ayuda de numerosos aliados, también inteligentes, controlados por el ordenador. La novedad más interesante será el modo Disfraz, en el que puedes robar ropa a otra gente. ¡De lo más pervertido!



Oye, maldito nazi, no puedes venir a este país, así por las buenas, y hacer como si te perteneciera, eso no está bien. Tampoco es muy bonito disparar a la gente. ¡Así que largo!





POWER FUTURO

El primer título *Medal of Honor* pasó por ser uno de los mejores *shoot 'em up* en primera persona. Éste tiene toda la pinta de ser mejor e incluso más emocionante, aunque algo de secuela pensada para aprovecharse del éxito del título original sí que tiene...



• **PRIMER VISTAZO** Los deportes de riesgo rara vez quedan bien para PlayStation. Bienvenido al nuevo simulador de bajada de rápidos en canoa...

WILD RAPIDS



FICHA

GÉNERO
Simulador de bajadas de rápidos en canoa

EDITOR
Eon





Gira, gira, gira tu kayak... como si de un pollo en un asador se tratara.

Te acuerdas de *Rushdown*? ¿Sí? ¿No? Pues bien, *Wild Rapids* se parece mucho a *Rushdown*. Has de impulsar a remo tu canoa (o kayak) por diversos rápidos, esquivando cocodrilos, rocas, avalanchas de cantos rodados, cascadas y a otros competidores...

Puedes competir con otros seis adversarios de la CPU en el modo Torneo o en el modo Contrarreloj. O, si no, puedes competir con un amigo en el modo Versus.

Por desgracia, *Wild Rapids* no tiene un aspecto muy prometedor. Tu canoa se desplazará río abajo fácilmente, sin que tengas siquiera que agarrar el Pad. Como mucho, tu kayak puede que dé unas cuantas vueltas antes de enderezarse y seguir su marcha otra vez. Ni siquiera necesitas estar presente. Asimismo, hasta que no se acabe de mejorar el detector de colisiones, preferimos no mostrarnos demasiado entusiastas. Tal y como está el juego, no tiene mucho sentido apartarse de las rocas del río porque o bien cambian de sitio o bien aumentan de tamaño en cuanto te acercas a ellas.

El modo para dos jugadores es quizá la única esperanza con que cuenta *Wild Rapids* y, a no ser que se corrijan los demás fallos antes de su lanzamiento, las competiciones con amigos serán lo único que salve a *Wild Rapids* de morir ahogado en el agua.

POWER FUTURO

No tenemos muchas esperanzas puestas en este título. No parte con muy buenos augurios. Si se mejoran el manejo y el control del kayak, entonces puede que el juego sea pasable.

LO MEJOR DEL JUEGO



Este giro tan curioso está muy bien. Cuando pulsas el botón Triángulo, tu competidor gira la canoa unos 1.500 grados. ¿Quién decía que la pirueta no era una maniobra importante en este deporte?

• **PRIMER VISTAZO** Cuando no te sirvan los puños, píllate la UZI de 9 mm. Es una opción como cualquier otra, ¿no?

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

FICHA

GÉNERO
Beat 'em up

LANZAMIENTO
Septiembre

EDITOR
Midway

La saga *Mortal Kombat* ha sido un éxito rotundo, pero parece que ha llegado al final del camino en lo que respecta al *beat 'em up* de lucha a puñetazo limpio. Midway lo ha reconocido y prueba de ello es el último título *MK* en desarrollo, que adopta un planteamiento completamente nuevo.

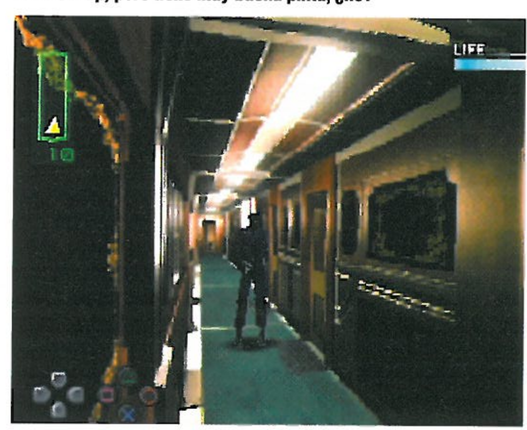
MK: Special Forces es una especie de *beat 'em up* en *scroll* en el que encarnas a un miembro de las fuerzas especiales tipo Rambo. Tu personaje empieza el juego usando los puños y los pies para cargarse al personal con sólo un número limitado de movimientos. A medida que avanzas y ganas experiencia, accederás a nuevos movimientos de combos, así como a todo un arsenal de armas como la UZI de 9 mm y el rifle francotirador (que puedes usar tanto en primera persona —visión subjetiva— como en tercera persona —visión objetiva—).

Cada uno de los niveles tiene una misión específica, que puede consistir en reunir una serie de códigos de ordenador para abrir la puerta del final del nivel (o algo similar). El juego presenta también un interesante y variado repertorio de jefes. Para vencerlos, tendrás que hacer algo más que quedarte ahí de pie y darte de golpes con ellos.

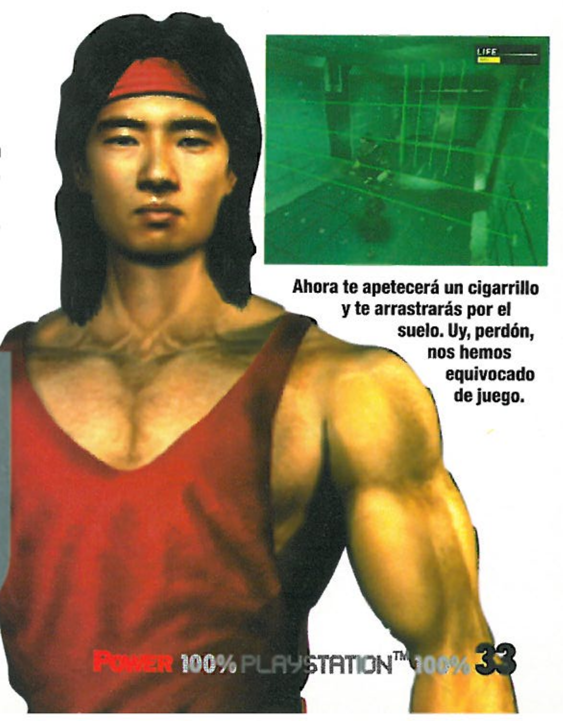
Por lo que parece, el juego podría ser todo un bombazo.



¿Qué, no se parece esto a *Metal Gear?* Puede que no sea el mejor *beat 'em up*, pero tiene muy buena pinta, ¿no?



También hay algunas escenas inspiradas descaradamente en *Chase the Express*. Lo que nos parece muy bien.



Ahora te apetecerá un cigarrillo y te arrastrarás por el suelo. Uy, perdón, nos hemos equivocado de juego.

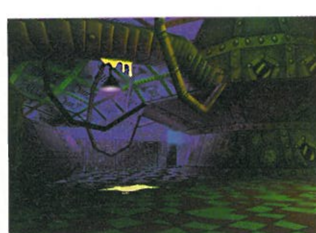
POWER FUTURO

A primera vista, parece muy jugable y con las suficientes complejidades como para asegurar un entretenimiento duradero. La combinación de lucha de puñetazos con el *shoot 'em up* estilo UZI debería catapultarle al éxito entre los jugadores.

• A PUNTO Encógete y siéntate en un coche con control remoto para zumbar por tu casa

REVOLT2







FICHA

GÉNERO
Carreras con control remoto

LANZAMIENTO
Agosto

EDITOR
Acclaim

La secuela de *Re-Volt* está a punto de estrenarse y tiene mejor aspecto que el primer juego, que fue un poco decepcionante. Volvemos a tener otra oportunidad de introducirnos en diminutos coches muy cerca del suelo y de sentir el viento por nuestro pelo con control remoto.

Si a pesar de todo no puedes sacarte de la cabeza el primer juego y crees que éste va a ser muy parecido, piénsalo dos veces ya que este título incorpora un nuevo motor y ha sido desarrollado por un equipo completamente distinto. Esta secuela puede presumir de muchos escenarios nuevos, listos para ser recorridos, al igual que puedes ver estas imágenes anticipadas de la versión final. Los gráficos tienen un aspecto que no tiene nada que ver con los del primer *Re-Volt*, lo cual ya es un comienzo. Y, desde nuestros juegos iniciales, va a ser realmente mucho mejor.

Va a haber un despliegue de coches completamente nuevos con los que correr, aumentando la emoción para todos los corredores y fanáticos del coche a control remoto. También se nos ha prometido que toda la física se ha modernizado, de forma que cada coche va a manejarse de forma distinta. Si te gustó el primer *Re-Volt*, seguro que vas a adorar *Revolt2*.

POWER FUTURO

Poder darte cuenta de por dónde vas, ya es una gran mejora en cuanto al original y, además, está lleno de singularidades. Resultará bastante bueno.

LO MEJOR DEL JUEGO



Lejos de limitarse a correr por las pistas en diferentes tipos de coches todo terreno, ahora hay algunas pistas que tienen tantos elementos de tierra como de agua. Así que al mojarse, tu coche se transforma en un pequeño bote muy a la onda y luego, otra vez, en coche.

• A PUNTO Playa, chicas, pelotas y bikinis

V-BEACH VOLLEYBALL



Antes de cada servicio, los jugadores hacen ese gesto tan raro de abrir ampliamente los brazos.

LO MEJOR DEL JUEGO



Los simuladores de deportes a menudo carecen de características asombro-sas y éste no es una excepción. Sin embargo, la opción crear-un-jugador es un buen detalle y además puedes crear una divinidad súper bronceada, tal como hemos hecho nosotros.

FICHA

GÉNERO
Simulador de voleibol

LANZAMIENTO
Septiembre

EDITOR
Infogrames

Alguien importante dijo en una ocasión que sólo existen siete tipos de novela y siete tipos de películas. Tal vez podemos aplicarlo también a los juegos de PlayStation. Es decir, este juego de voleibol, en su esencia, no es diferente del *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Pero donde en *Smash Court Tennis* hay raquetas, en *V-Beach Volleyball* hay bikinis.

Por desgracia, las limitaciones del deporte parece que tienen que trasladarse al juego. La sección de entrenamiento no tiene, hasta el momento, un entrenador que te muestre los trucos del oficio o las habilidades básicas del voleibol. Y los modos entre los cuales puedes escoger son bastante similares. También puedes elegir entre jugar de noche o de día. El juego no tiene muchas opciones. Jugar en un grupo masculino o femenino, con o sin el indicador del jugador, el indicador de la dirección de la pelota o el indicador del tiro activado. El ángulo de cámara puede ser modificado a un grado secundario.

La pelota se mueve muy deprisa y el prometedor modo para cuatro jugadores puede convertir tu partida en un relámpago en la playa. Esperamos que los toques finales hagan de él un juego brillante.

POWER FUTURO

Seguramente nunca va a ser tan bueno como *Smash Court Tennis*, pero como juego mutijugador podría mantenerse por sí solo. Si los «bordes desiguales» pueden pulirse (ejem) podría resultar divertido.

• PRIMER VISTAZO ¡Qué pasada! ¿Estás listo para retroceder en el tiempo y volver a la época en que las carreras eran un deporte de caballeros? ¡No hace falta! Puedes vivirlo ahora mismo...

MILLE MIGLIA



FICHA

GÉNERO
Carreras

EDITOR
SCi



Haz como el Sr. Moss y rompe el récord mundial como un héroe.



El tema velocidad es muy bueno hasta el momento. Esos motores clásicos funcionan y tienen un aspecto magnífico.



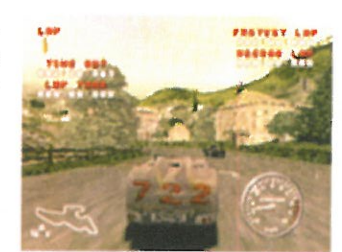
Esperamos que no te las tengas que ver con los inmortales motoristas italianos. Corren como locos... A pesar de todo, algunos de ellos son los mejores corredores.

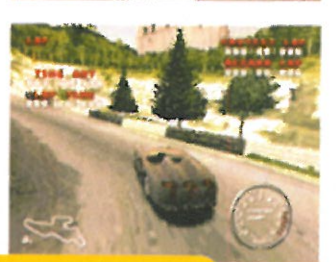
Debes entender que el Mille Miglia real es un acontecimiento de carreras épico que, de vez en cuando, tiene lugar en Italia. Lo que tenemos aquí es una joya de juego de carreras que llega para traer la magia del acontecimiento a tu PlayStation.

Hace ya mucho, mucho tiempo, en 1927, empezaron las carreras Mille Miglia, anunciando a campeones como Sterling Moss, que actualmente aún posee el récord mundial de carreras. Las carreras cesaron en 1957 y fueron resucitadas en 1977. Para recrear el ambiente de las viejas carreras, las reglas establecieron que sólo los coches viejos construidos durante la época dorada de la Mille Miglia podrían correr. Esto quiere decir que sólo los viejos clásicos como el Mercedes 300 SLR de Moss, el DB2 Berlinetta de Aston Martin y el Ferrari 680 Monza Spider Scaglietti podían tomar parte en la carrera.

Tu abuelo va a llorar de emoción cuando le menciones estos motores mágicos. De los 80 coches clásicos posibles, un total de 18 están representados en este juego. Puedes escoger entre diferentes épocas y todos los coches pueden conducirse en el modo arcade o en la competición para dos jugadores.

Ir a toda velocidad a lo largo de más de 1.000 millas (unos 1.600 kilómetros) a través de toda la bella Italia, haciendo un circuito que empieza y termina en Brescia es una gozada. Mille Miglia ha sido descrita como la carrera más bella que existe. Esperamos que toda esa belleza se aprecie en la PlayStation.





LO MEJOR DEL JUEGO



Fingir que eres Sterling Moss conduciendo su clásico Mercedes 300 SLR! En este juego consigues correr y recuperar el momento del récord mundial en la carrera. Probablemente ésta sea la única razón por la que se creó este juego...

POWER FUTURO

Todos los maniacos de los motores clásicos que nunca hayan tenido la oportunidad de permitirse adquirir un viejo cacharro y restaurarlo deberían alegrarse mucho, así como lo debería hacer todo el mundo ya que será un juego de carreras fantástico.

• **PRIMER VISTAZO** ¡Mira mamá, sin piernas! Moho trata de gladiadores robot que ruedan sobre bolas a través de prisiones espaciales. ¡Increíble!

MOHO



FICHA

GÉNERO
Deporte futurista

LANZAMIENTO
Julio

EDITOR
Take 2 Interactive



Moho, el primer juego de los nuevos Lost Toys, es, como mínimo, un poco excéntrico. Imagina uno de esos deportes futuristas mezclado con un plataformas y un *beat 'em up* y que tú te encuentras en la pista perfecta. Lo que hace que *Moho* sea aún más raro es que todos los participantes son tipos robóticos sobre bolas. Muy extraño.

Puede parecer de locos pero una vez comienzas a jugar de verdad, las cosas empiezan a tener sentido. La inercia de tu personaje es la primera cosa con la que aprendes a desenvolverte. No puedes detener tu robot en un lugar mientras está rodando, así que tendrás que hacer cuidadosos malabarismos con tu Pad para hacerles hacer lo que tú quieras. La inercia también puede funcionar a tu favor y puedes usarla para mejorar la media de puñetazos de tu robot.

Es importante aprender todos los pormenores del sistema de control de *Moho*, ya que se examinará al máximo tu habilidad a través de la ingeniosa colección de eventos que te ofrece el juego. El más violento es *Last Man Rolling* (algo así como El Último Hombre Rodando), en el que debes tumbar a tus rivales robóticos antes de que el siempre presente reloj llegue al cero. *Run the Gauntlet* (Aguanta el Ataque) es una carrera al estilo gladiador hasta la salida del nivel, la cual está protegida por robots enemigos y terreno difícil. *PowerBall* (Bola de Energía) es un acontecimiento similar inspirado en gladiadores en el que debes tirar una bola hacia un objetivo mientras otro androide te ataca. *Tag* (Corre que te pillo) no es lo que parece, sino que es un simple ejercicio de recogida de objetos. *Race* (Carrera) es exactamente lo que esperas, pero con puñetazos añadidos y *King of the Hill* (Rey de la Colina) es una prueba de resistencia que implica mantenerse en la cima de una estructura tumbando a tus oponentes. Junto con la oferta de un modo multijugador, tiene un aspecto muy apetitoso.



Todos los niveles están situados dentro de varias prisiones y cada una de ellas tiene muy buenas prestaciones. Según el objetivo del juego, no deben de haberlo puesto nada fácil.



***Run the Gauntlet* (Aguanta el Ataque) es uno de los niveles más desafiantes y puede resultar un poco frustrante.**



¿Ves lo que queremos decir con extravagante? Algunas veces tiene buen aspecto, otras parece un juego para MegaDrive.

Todos los robots disponibles tienen su propia secuencia de presentación generada por ordenador. Éste, obviamente, ha bebido demasiado. ¿Lo pillas?

LO MEJOR DEL JUEGO



The King of the Hill (El Rey de la Colina) es nuestra favorita. Cada vez que tumbas uno de tus estúpidos oponentes fuera de la montaña vuelven a subir pacientemente hacia ti para que les propines otra paliza.



No te caigas al agua, ya que tu bola no quedará en un estado demasiado bueno.

POWER FUTURO

Moho es un juego bastante extravagante y lo va a tener difícil para alejar la atención de otros títulos más accesibles. De todos modos, puede llegar a ser un éxito de críticas si consigue el modo multijugador adecuado. Creemos que es uno de esos títulos que puede dar sorpresas.



• **PRIMER VISTAZO** El saltarín con extremidades más famoso del mundo del software vuelve a PlayStation con un nuevo look

RAYMAN 2
LA GRAN ESCAPADA




Nuestro protagonista practica los deportes de aventura.

Hace más de cinco años que apareció el primer título que protagonizaba Rayman para PlayStation. Este curioso personaje de grandes orejas —cuyo tronco se une a sus manos y pies gracias al aire— dejó muy buen sabor de boca entre los más exigentes jugones.

De hecho, el juego consistía en el típico plataformas en dos dimensiones pero, gracias al personajillo de marras y a un argumento original, ofrecía un gran sentido del humor que, sumado a una longitud inacabable, aseguraban unas cotas de diversión altísimas que mantuvieron a más de uno enganchado al Pad durante horas, años, siglos...

Pero el tiempo no pasa en balde, y a las ganas de ver de nuevo a Rayman, hay que sumarle un gran avance técnico dentro de los juegos, en general, y del género de plataformas, en particular. Éste es, sin duda, el principal motivo por el cual sus creadores han tardado tanto tiempo en ofrecer la segunda parte de aquel juego. Títulos como *Crash*, *Spyro*, *Gex* y demás han ido evolucionando y haciendo evolucionar el concepto de las plataformas. Digamos que con ellos ha llegado la pubertad de este género, en el que las tres dimensiones y unos retos un poco más complejos han conseguido hacer madurar un modelo de juegos que parecía únicamente destinado a los más pequeños de la casa. *Rayman 2* se suma a este carro y propone un juego en el que la diversión y las delicias técnicas se conjugan a la perfección.



Nuestro héroe es capaz de moverse como pez en el agua.

UNA PEQUEÑA REVOLUCIÓN

Estos cinco años han servido para que sus creadores nos propusieran un juego repleto de buenas ideas y de grandes aciertos en todos los aspectos. Donde encontrarás el mayor avance es en el aspecto gráfico. Rayman ha dejado de mostrar su aspecto más plano para ofrecer una imagen más voluminosa de su curioso cuerpo. Ahora, todo el juego es en 3-D. Y no unas tres dimensiones cualesquiera.

Se trata de un trabajo excelente lleno de colorido y apoyado en la utilización de millones de polígonos que dotan al juego de un aspecto sólido, a la vez que muy matizado. Cada fase, cada paraje, cada tono de color y cada personaje muestran un aspecto inmejorable.

En este sentido, es digno de mención el acabado del protagonista. Rayman puede realizar infinidad de movimientos, tales como saltar, hacer esquí acuático, volar gracias a sus enormes orejas, disparar, trepar y un sinfín de movimientos que hacen de él todo un súperheroe.

El juego combina a la perfección la acción, las plataformas y hasta alguna que otra fase en la que deberás controlar la velocidad de nuestro héroe. Por si fuera poco vendrá traducido y doblado al español y, aunque estamos ante una versión todavía inacabada del juego, las voces y los textos son excelentes, hecho que te ayudará a sumergirte, todavía más en la grandiosa aventura que será *Rayman 2: La Gran Escapada*.



En muchos momentos, te adentrarás en peligrosos túneles.

LO MEJOR DEL JUEGO



Nuestro héroe. La vuelta de Rayman después de cinco años de espera ha valido la pena. Este curioso personaje ha vuelto con energías renovadas y con una cantidad de movimientos que te atrapará en sus carismáticas redes. Como ya sucedía en la anterior versión, el sentido del humor seguirá salpicando vuestro comedor gracias al ingenio de este súperheroe sin brazos ni piernas.

POWER FUTURO

Lo esperamos todo de este título: diversión, buenos gráficos, jugabilidad y un montón de horas frente a la pantalla. Sólo hemos podido jugar a una versión inacabada, pero por lo que hemos visto, la cosa promete mucho y dejará satisfechos a todos los amantes de los buenos juegos.

PRIMER VISTAZO

El hombre que enseña los calzoncillos rojos y es capaz de parecerse a un pájaro se aproxima a PlayStation

SUPERMAN

FICHA

GÉNERO Acción en 3-D

LANZAMIENTO Septiembre

EDITOR Virgin

Virgin nos traerá bajo el brazo la nueva creación de Warner Bros Entertainment que, a su vez, ha adquirido los derechos de DC comics, la distribuidora de tebeos más importante de los Estados Unidos. Nada mejor que este momento para lanzar un juego sobre uno de los superhéroes más famosos de la historia. La razón no es otra que la próxima versión cinematográfica que prepara Tim Burton con Nicolas Cage en el papel del volador de la capa roja. Nos referimos, claro está a *Superman*.

La propuesta de Warner es sencilla y directa. Se trata de un juego en el que nuestro héroe deberá conseguir ciertos objetivos. Tales como liberar a su amada Lois, salvar a personas inocentes y, por encima de todo, eliminar a los malvados que parecen sacados de la perversa mente de Lex Luthor.

Para ello, sus creadores han dotado al juego de un entorno gráfico en tres dimensiones en el que sus protagonistas se mueven con completa libertad de movimientos.

Pero si alguien tiene libertad, ese es Superman. Este nativo de Kripton podrá volar por casi todos los lugares para desplazarse con más rapidez o hacer una súper carrerilla. Además, contará con la ayuda de sus famosos súper poderes. El rayo láser capaz de destruir los materiales más duros se convertirá en su arma más peligrosa. Aunque también tendremos que sumarle su capacidad para visualizar a través de las paredes, excepto las de plomo. La posibilidad de lanzar su aliento congelante, sus golpes demoledores capaces de destruir cualquier engendro mecánico y su increíble fuerza que le permitirá levantar coches sin despeinarse su famoso tirabuzón de la frente.

Una de las curiosidades del juego es su estética. Se trata de un cruce entre la realidad y el cómic que cuaja a la perfección y que le confiere un aspecto desenfadado y divertido ideal para todos los públicos.

Superman llega por fin a la PlayStation y, aunque todavía no está entre los grandes, por lo menos muestra unas buenas maneras. A esperar toca.

LO MEJOR DEL JUEGO



Poder controlar a Superman. Es la primera vez que esto sucede en PlayStation y, aunque el personaje parece pasado de moda todavía tiene mantiene el carisma de las grandes estrellas. Volar, usar los rayos X, golpear a troche y moche, y levantar pesos nos encanta. También nos fascina pasearnos por la calle en calzoncillos sin por ello llamar la atención.



POWER FUTURO

Superman llega sin hacer demasiado ruido. Por la puerta de atrás. De una manera sutil y silenciosa. Sus formas no sorprenden, pero debajo de su aparente sencillez parecen esconderse muchas horas de diversión y de aventuras de cómic.

PRIMER VISTAZO

Los divertidos Tiny Toons vuelven a la carga en un juego para los más pequeños lleno de colorido

TOONENSTEIN
DARE OF SCARE

FICHA

GÉNERO Estrambótico

LANZAMIENTO Septiembre

EDITOR Virgin



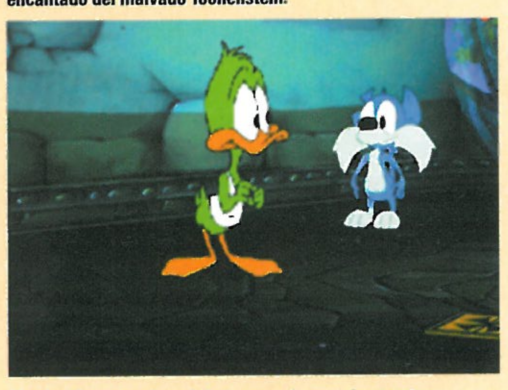
Nuestros amigos pasarán mucho miedo en el castillo encantado del malvado Toonenstein.



Como ya sucedía en la serie de televisión, el juego ofrece un excelente sentido del humor.

POWER FUTURO

***Toonenstein* es una gozada para la vista y conserva el humor de la serie de televisión, pero su desarrollo simplista puede jugarle una mala pasada. De momento, habrá que esperar mientras no llega la versión definitiva, pero los más pequeños ya deben estar frotándose las manos.**



El colorido se apoderará de tu comedor gracias a estos personajillos.

Las divertidas criaturas de la Warner llamadas Looney Tunes, que recuperó para la televisión el rey Midas del cine norteamericano, Steven Spielberg, llegan a PlayStation, en un título que pretende ofrecer todo el colorido de la serie original pero apostando por un sistema de juego que podríamos calificar de innovador en PlayStation (aunque ya hace tiempo que está inventado).

La mecánica del juego nos recuerda aquella recreativa llamada *Dragon's Lair*. En ella, un caballero iba realizando diferentes movimientos en cada pantalla. Estos movimientos eran limitados y sólo podíamos tirar hacia delante, atrás, a la derecha o a la izquierda, además de poder golpear de vez en cuando. La limitación de movimiento y posibilidades de juego quedaban paliadas por un entorno gráfico de lujo digno de la mejor película de Disney. Parece que los creadores de *Toonenstein* tomaron nota de la mencionada recreativa y han decidido trasladar aquella experiencia a la consola de Sony. El experimento es interesante, pero los resultados (aunque no definitivos) pueden ser algo simples.

Pero si algo es cierto es que el entorno gráfico del juego es fenomenal. Realmente parece que estemos ante las aventuras televisivas del Pato Lucas, Bugs Bunny, Elmer y compañía. Nuestra pantalla de televisión rebosará colorido por los cuatro costados y el sentido del humor inundará toda nuestra casa. Porque este factor, el humor, es otro de los elementos claves del juego. Un juego en el que los comentarios divertidos y las frases ingeniosas son una constante. Lástima que sólo hemos podido disfrutar de la versión inglesa, esperemos que venga traducido a nuestra lengua y que, de este modo, puedan disfrutar de él los más pequeños, aquéllos a los que en principio va dirigido este curioso título.

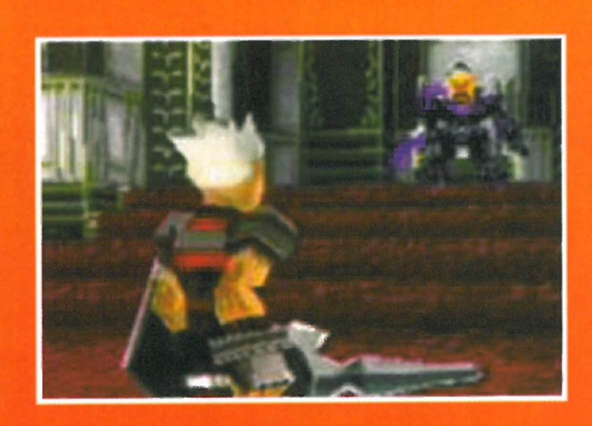
CONCURSO

DRAGON VALOR

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 40 JUEGOS DRAGON VALOR



Los chicos de Namco te quieren meter en el túnel del tiempo y, más concretamente, en un mundo medieval lleno de bichos. ¡Aaarg! Empezarás siendo un joven que se convirte en cazador de dragones para vengar la muerte de su hermana. Llegarás al Imperio de Raxis, donde los Caballeros de Azale digamos que... no están jugando a las cartas. Y hasta aquí podemos leer. Si quieres saber cómo continúa la historia, prepárate a vencer en la primera misión: ganar nuestro concurso. Sony y *Power* **sortean 40 juegos** *Dragon Valor*. **Ya estás tardando. Toma papel y boli y atento a la pregunta que te formulamos este mes, concursa y hazte con uno de estos fantásticos juegos. Esperamos tu carta con la respuesta correcta antes del día** 15 de agosto.





Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.


Recorta por aquí

PW. 39

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama el héroe con el que inicias el juego?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Dragon Valor*» REVISTA **Power**
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

namco







Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 34 Rollcage 2* (Sony):

David Manzano González (Madrid)
Miguel Ulló Ibáñez (Zaragoza)
Javier Tobal Salcedo (Zamora)
Elisabet Díez Díez (Trobajo del Camino, León)
Savall Maxime (Madrid)
Juan José Torres García (Paterna, Valencia)
Iván Alfonso López
(La Laguna, Santa Cruz de Tenerife)
Mª Luisa Moreno Ríos
(Sta. Mª de Guía, Las Palmas GC.)
Raúl Donoso Mancha (Móstoles, Madrid)
M. Domingo Murcia Boronat (Godella, Valencia)
Luisa Ana Raez de la Cruz (Algemesí, Valencia)
Sandra García Esteban (Barcelona)
Nacho Suárez (Alcobendas, Madrid)
Ignacio Daniel Morillas Ayllon (Coslada, Madrid)
Xavier Soler Gebelli (Barcelona)

Respuesta:
Psygnosis.

Éstos son los ganadores del concurso *PW. 37 Beatmania* (Konami):

Antonio Manuel Rabadán Rutete
(Alcandete, Jaén)
Antonio Villar Preto (Sagunto, Valencia)
Esmeralda Blanco García (Valladolid)
Ricardo Santana (Madrid)
Jordi Canti Vergés (Barcelona)
Luis Ángel Bonafau Moreno (Viana, Navarra)
Jorge Pérez Higuera (Bilbao, Vizcaya)
Agustín Méndez Lorenzo (Alcorcón, Madrid)
Ester Cacero López (Badalona, Barcelona)
José María Rodríguez Martín (Sevilla)

Respuesta:
Hasta dos jugadores.

CARTAS

Escribe a:
MC Ediciones
Power
Pseo. San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

HABLA EL LECTOR

EL RINCON DEL LECTOR

Bienvenido a la sección de cartas. A pesar de los millones de cartas que recibimos cada día (por correo ordinario o por email), todavía nos queda un hueco para que puedas escribirnos y decirnos lo que piensas. Además de los temas habituales como dudas, sugerencias, preguntas y respuestas, te está esperando la subsección denominada *Forum Play*, en la cual podrás vender o cambiar tus juegos, revelar tus trucos y secretos, dar a conocer las excelencias de tu club, mostrarnos tus dotes artísticas o explicar lo que se te ocurra. Es tu turno.



THEME PARK WORLD

Hola compañeros de la PSX,
Me llamo Rubén y me encantan los juegos de estrategia, especialmente el de *Theme Park World,* aunque tengo un problema. Compré el juego de segunda mano y sin instrucciones y a la hora de jugar sólo puedo jugar al modo Práctica. Me gustaría saber qué tengo que hacer para empezar a jugar en serio.
Felicitaciones por vuestra revista.
Rubén Moreno Córdoba (Albacete)

Theme Park World **es un pedazo de juego, pero bastante complicado, la verdad. Necesitas el libro de instrucciones, no hay más remedio. Lo mejor que puedes hacer, si no lo tiene ningún amigo, es alquilar el juego en una tienda o videoclub, y fotocopiar el libro de instrucciones. Si no, te costará mucho disfrutar del juego como es debido.**

MANDOS ESTROPEADOS

Hola,
¿Qué tal andamos? En primer lugar, me gustaría agradeceros que me pusiérais en vuestra revista. ¡Me emocionó! Bueno, vayamos con las preguntas:
1. ¿Dónde se meten vuestros trucos de *Quake 2* que publicasteis? Sí, ya sé que en la sección de códigos, pero ¿dónde está?
2. Se me estropean los mandos con mucha facilidad, ¿puede ser por un uso excesivo?
3. ¿Saldrá el juego *Sims* de PC para PSX?
4. ¿Para cuándo *Unreal Tournament*?
5. ¿Y *Commandos 2*?
6. A pesar de decirme que me comprara *WWF Warzone*, me compré un nuevo juego: *WCW Mayhem* y es flipante.
7. Por último, deciros que los cambios son geniales.
Y como dice mi profesor de informática, llamado Tono, ¡AAAAADIOS!
Óscar González Yurrita (Santander)

1. ¿Estás seguro de que te refieres a nuestra revista? ¿Puedes decirnos si es así, en que número y página están los trucos que necesitas aclarar?
2. Es poco probable: los mandos de Sony están hechos para durar. Porque son de Sony, ¿verdad? Si no lo son, ahí tienes la respuesta; y si lo son, revisa el puerto donde va enchufado el mando, y la forma en que recoges el cable al acabar de jugar. Si el cable está tirante, ya sea en la entrada a la consola o en la parte que da al mando, es posible que alguno de los contactos internos se deteriore y algunos botones o direcciones no funcionen correctamente. Pero aparte del cable, ¡los mandos originales de la consola son casi indestructibles!
3. Es poco probable, pero no perdemos la esperanza...
4. *Unreal Tournament* esperemos que vea la luz a finales de año, poco después de salir la magnífica PS2 a la venta.
5. Proein, compañía desarrolladora y distribuidora del juego, tiene previsto lanzarlo a lo largo de este año aunque no ha especificado cuándo. Estaremos al acecho. La ocasión, lo merece.
6. Bien hecho. Nosotros preferimos *Warzone,* pero los dos son geniales.
7. Gracias.

JEDI POWER BATTLES

Hola,
¿Cómo estamos? Me llamo Raquel Yurrita. Bueno, en primer lugar, quiero deciros que sois la mejor revista del mundo y que gracias a las guías que ponéis con la revista me he pasado muchos juegos, como, *Tomb Raider 3*. Bueno, pregunta: ¿Para cuándo *Jedi Power Battles*?
Hala, ahí os dejo, hasta la vista y gracias.
P.D.: Ahí os mando un dibujo. No me ha salido muy bien, pero espero que os guste.
Raquel Yurrita Álvarez (Santander)

Es genial que nuestras guías y trucos ayuden a la gente, claro. Y sí, somos la mejor revista del mundo, eso también es verdad... En cuanto a la pregunta, *Jedi Power Battles* ya lo tienes disponible en tu tienda más cercana.



Gracias por el dibujo, Raquel.

ESCRIBIR

Hola,
Me llamo Daniel García Alhama y vivo en Abrera, un pueblo de la provincia de Barcelona. Soy un seguidor vuestro desde la revista N.º 20 y me encanta. Poseo la Play desde 1998 y os quiero hacer unas preguntas:
1. ¿Daréis demos más adelante como antes hace un tiempo?
2. ¿Daréis pegatinas para la Play?
Si alguien quiere escribirme para cambiar trucos, ésta es mi dirección:
Daniel García Alhama
Avda. Catalunya, n.º 4
08630 Abrera
Barcelona

Lo de las demos es poco probable. El duplicado del CD de demos hacía que la revista saliera tarde a la venta y eran tantas las cartas y llamadas que tuvimos reclamando la revista que decidimos dejar de editarlo por algún tiempo. Pero no desesperes, quizá algún día vuelva a sonar la flauta.
Y más o menos lo mismo sucede con las pegatinas. A ver si logramos convencer a los jefes...





FÚTBOL

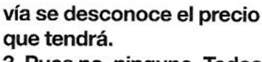
Hola,
Me llamo Pedro y os voy a preguntar unas cuantas cosas.
1. ¿Qué juego de fútbol es mejor? *¿FIFA 99? ¿FIFA 98*?
2. De todos los juegos de fútbol que han sacado ahora, ¿cuál es el mejor? *¿FIFA 2000, Esto Es Fútbol* o *ISS Pro Evolution*?
3. Otra cosa. ¿Me podéis dar unos cuantos trucos para *Dino Crisis*? Y una cosa más. Vuestra revista es de las mejores que he visto.
Espero que me respondais.
Pedro José López Bracot (Albacete)

1. *FIFA '99,* aunque las diferencias son pocas.
2. Los tres que has dicho, pero en el orden inverso.
3. *Power* editó una guía completísima de *Dino Crisis* en el número 31. Si quieres un ejemplar debes ponerte en contacto con el departamento de suscripciones: MC Ediciones, Suscripciones, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o si prefieres por teléfono debes llamar al número 93 254 12 58 o al fax 93 254 12 59.

DUDAS

Hola,
Somos dos amigos de 13 y 14 años, los dos tenemos la PSX y nos encanta. Tenemos estas dudas:
1. ¿Nos podéis recomendar algún juego nuevo y bueno que no sea *Gran Turismo 2* ni *Final Fantasy VIII*? Ya que éstos los compraremos seguro.
2. Hemos oído todo sobre la PS2 y la hemos visto en la revista y es una auténtica pasada, pero ¿no creéis que es un poco sosa en cuanto a aspecto? ¿Sabéis cuál será, más o menos, el precio de lanzamiento y la fecha?
3. Nos gustaría saber si hay algún juego de motos guapo que no sea *Moto Racer 2* ni *Championship Motocross*.
Esto es todo por ahora. Felicidades por vuestra revista tan cañera. Nos gustan mucho los análisis de los juegos. Esperamos vuestra contestación y gracias por todo.
José & David (Tudela, Navarra)

1. Los mejores que hemos analizado en los últimos meses son *Syphon Filter 2, Medal of Honor, Colin McRae Rally 2.0, Rally Masters, WipEout Special Edition*... ¿os gusta alguno?
2. ¿Un poco sosa? Sí, quizá... Pero su aspecto también es una cuestión de marketing. Como es compatible con películas en DVD, está pensada también para atraer al público adulto. Y claro, los adultos no compran cosas de colorines...
La PS2 saldrá en nuestro país el 26 de octubre y todavía se desconoce el precio que tendrá.



3. Pues no, ninguno. Todos los demás son peores, incluyendo *Moto Racer World Tour,* que saldrá dentro de poco. *Championship Motocross* es el único juego de carreras de motos de verdad. Bueno, no estamos contando ninguno de los *Road Rash,* porque son un género algo distinto (carreras con mamporros por carreteras con tráfico y ciudades). Si cuentas éstos como juegos de motos, *Road Rash 3D* es el mejor de todos, como mucha diferencia.

RESIDENT EVIL

Hola amigos,
Me llamo Álvaro, tengo 14 años, vivo en Madrid y me haría ilusión que me publicarais la carta porque soy un gran lector vuestro. Eso sí, tengo varias preguntas:
1. ¿Qué juego me compro: *Resident Evil 2* o *Resident Evil 3*? Tengo dudas porque no sé cuánto cuesta el *3* y el *2* vale 4.000 pesetas aproximadamente.
2. *Tekken Tag*, ¿va a salir para PSX o para Play2?
3. ¿Cuál me recomendáis: *Syphon Filter, Soul Reaver, Dino Crisis* o *Mission: Impossible*?
Espero que me contestéis en la próxima revista y que sigáis creciendo como hasta ahora.
Adiós.
Álvaro Ruíz Vázquez (Madrid)

1. *RE2*. El tercero sólo es un poco más bonito y largo, pero no tan original ni tan bien pensado como los dos primeros. Y la diferencia de precio es considerable. *RE3* sólo es recomendable para los fans de la serie que ya estén hartos de los dos primeros. Si quieres puedes optar también por *Parasite Eve 2,* que está muy bien también.
2. De momento, Sony sólo lo ha confirmado para PS2, pero todo puede ser.
3. Sólo *Syphon Filter* y *Soul Reaver* (el primero más que el segundo). *Dino Crisis* no es lo que nos esperábamos, y *Mission Impossible* no está entre nuestros favoritos de la gris.

MISSION: IMPOSSIBLE

Hola,
Me llamo Miguel Ángel y tengo 12 años.
Yo compré vuestra revista número 29, la que venía con la guía de *Silent Hill* y me pareció una revista muy interesante. Vi el reportaje de *Mission: Impossible* y me gustó tanto que no tardé ni dos semanas en comprármelo. El juego está muy bien. Llevo con él tres días y ya me lo he pasado, en modo posible, claro está. Mi pregunta es la siguiente: ¿hay trucos para el juego? Si los hay ponédmelos por favor.
Gracias por escucharme. Adiós.
Miguel Ángel Romero de los Llanos (Aldea del Fresno, Madrid)

Vaya, parece que *Mission* no nos ha gustado tanto como a ti... Nosotros tardamos un día en pasárnoslo, y eso que Infogrames ha aumentado la dificultad respecto a la versión para N64 para que fuera un poco más largo... Bueno, tienes una guía completa de *Mission: Impossible* en el número 33 de *Power.*

ELECCIONES

Hola, me llamo Marcos y tengo algunas cosas que contaros:
1. Me voy a comprar un juego y no sé cuál elegir si *Medal of Honor* o *Rainbow Six*. ¿Cuál de los dos me aconsejais?
2. Hablando del «chip», ya sé que es todo un fraude, pero reconocer que es un chollo. Lo que es un fraude es el coste de un videojuego original.
Felicidades por vuestra magnífica revista.
Gracias.
Marcos (Madrid)

1. ¡*Medal of Honor, Medal of Honor, Medal of Honor*! Primero, porque *Rainbow Six* no es tan bueno; y segundo, porque *Medal of Honor* es uno de los mejores juegos que han existido nunca, como *MGS, FFVIII, Syphon Filter...*
2. ¡Bien dicho! No estamos de acuerdo con la utilización del chip, pero tienes razón en lo del precio de los juegos. La excusa de la industria es que la piratería les impide bajar los precios, pero ¡antes no había piratería y los precios eran los mismos! Estamos contigo, pero no estamos a favor del chip. Eso jamás de los jamases.

SYPHON FILTER

Hola genios de la Play,
Me llamo Ignacio Ayllón. Quisiera pediros un favor. Me he comprado *Syphon Filter* y en la segunda pantalla me quedo atascado en los trenes y no sé qué hacer, así que me gustaría que hicieséis una guía completa, cuanto antes mejor y si es posible también la de *Soul Reaver*.
Gracias por vuestra atención.
Ignacio Ayllón Gil (Valencia)



Sí, la estación está incendiada y no sabes qué hacer, ¿verdad? Nos ha pasado a todos (y es el único punto del juego en el que te quedarás atascado sin saber qué hacer; durante el resto del juego sólo tendrás problemas de dificultad). Tienes que ir a las vías de la zona izquierda, más allá del tren descarrilado que está ardiendo. Llegarás a una zona bastante oscura: entra en el menú de objetos para seleccionar la linterna, y hallarás una caja de madera. Ábrela para encontrar una carga de explosivos C4. Y cuando tengas el explosivo, podrás subir al piso de arriba por las vigas de hierro. Tienes que poner la carga en la puerta de rejas que hay al final del andén central de arriba, para que vengan los CBDC a desactivar la bomba. ¡Aléjate del C4 después de colocarlo en la puerta, no te vaya a explotar en los morros! Después, protege a los CBDC de los malos que vendrán (muchos).
Entenderás que ya es un poco tarde para publicar una guía del juego. ¡Con el número 37 de *Power* hemos regalado la guía de la segunda parte!

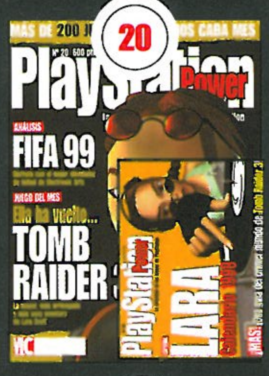
TOMB RAIDER 4

Me llamo Aitor y me gustaría saber si vais a publicar trucos de *Tomb Raider IV*. Tengo una sugerencia: que pongáis pósters y más trucos. Si alguien sabe alguno de *TR4* que lo publique. Sois la mejor revista (es muy buena).
Me despido.
Aitor M. Pérez (Alcorcón, Madrid)

¡Ay, ay! Qué vamos a hacer contigo. *Power* publicó una guía completa de *Tomb Raider IV* entre sus números 34 y 35.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE





















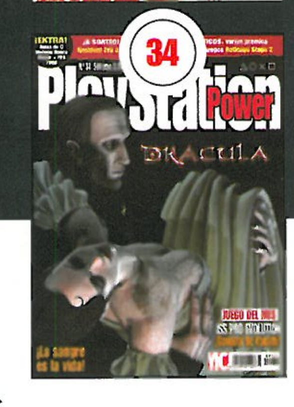




















Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 400 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA, LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐
18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

A FONDO

AGOSTO 2000 : NÚMERO 39

LOS ANÁLISIS QUE PUEDES CREER

ESTE MES

CÓMO PUNTUAMOS

En la redacción de *Power* para analizar un juego, lo jugamos hasta que lo acabamos. A no ser, que sea tan malo que no merezca la pena. En ese caso, lo dejamos para torturar a nuestra directora.
Sí, solíamos analizar los juegos dándoles posteriormente una nota en forma de porcentaje —de 0 a 100—, pero a veces en la redacción se hacían verdaderos debates, por ejemplo, entre los que querían que un juego tuviera un 83% o si por el contrario merecía un 85%, cuando la diferencia es mínima. Es por eso, que hemos decidido volver al anterior sistema del 0 al 10, que quizá también os facilita la compra de un título u otro en momentos de duda.
Disfruta de los análisis...







VAGRANT STORY

¿Ha encontrado el nuevo héroe de Square un lugar en nuestros corazones?

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Square
¿Qué más ha hecho?
Final Fantasy VIII
Final Fantasy VII
¿Quién es el editor?
Crave
¿Quién es el distribuidor?
Acclaim
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.squaresoft.eruptor.com

La ambición es algo que Square conoce muy bien. La saga *Final Fantasy* contiene algunas de las piezas de *software* más ambiciosas que hayan salido nunca de Japón. Con *Vagrant Story*, Square ha emprendido una tarea igualmente ardua: sacar al juego de rol de la imagen de gráficos malos, argumentos interminables y estupidez general que se había ganado. *Vagrant Story* consigue acortar las distancias entre la destreza y la profundidad; es una epopeya de carácter cinematográfico que ofrece lo necesario para satisfacer tanto a los entusiastas de la acción cargada de adrenalina como a aquellos jugadores desesperados por disfrutar de una aventura de las buenas.

CONTAR HISTORIAS

Al igual que sucede con muchos otros juegos japoneses, el argumento es confuso. Pero no te desanimes, ya que gira en torno al protagonista principal, Ashley Riot. Nuestro héroe busca a los asesinos del duque Bardorba, quienes han huido a la ciudad subterránea de Lea Monde. Decidido a descubrir la verdad, se adentrará en las tinieblas, donde se topará con el rebelde de turno, *zombies* y su propio pasado...

Vagrant Story no es un sucedáneo de *Final Fantasy*, sino una visión, auténticamente nueva, de los juegos de rol. Rompe con la primera regla del género al apostar por controlar sólo un personaje en lugar del típico equipo de habilidades múltiples. Y más que ir pasando continuamente de una secuencia de vídeo a un escenario de combate, dispones de libertad absoluta para explorar las grutas. Como no hay niveles, no hay tiempos de carga que retrasen tu aventura, sólo pequeñas estancias que te conducen a decenas de estancias más pequeñas. En el interior de estas celdas sombrías residen algunos de los monstruos más horripilantes que se hayan visto jamás (aparte de un episodio de *Buffy La cazavampiros*). Unos monstruos que a muchos les encantarán, por otro lado...

EL CLUB DE LA LUCHA

Combatir consiste en algo más que en golpear a un enemigo en la cara con una maza hasta que te salpique de sangre la armadura. Puedes dirigir los golpes a cualquier parte del cuerpo expuesta y, cuando aprendas a unir en cadena los combos, los enemigos no podrán devolverte los golpes.



La acción se ralentiza durante los combates pero la tensión permanece.



Justo en las rodillas.


Al principio, los lobos están por todas partes.



A medida que las cadenas de combos se hacen más largas, aumentan las posibilidades de fallar.

OPORTUNIDADES DE COMBATE

Una de las razones por las que sobresale *Vagrant Story* es su sistema de combate en tiempo real; ilustra perfectamente, por otra parte, la profundidad con la que se ha concebido el juego. Se ha desechado el método basado en turnos en favor de un sistema que combina por igual los aspectos cerebral y físico. Cuando Riot se enzarza en un combate, puede seleccionar la parte del cuerpo de su enemigo que quiere herir, pero después entra en liza el sistema de combate «en cadena». Cuando un golpe alcanza su objetivo, si pulsas un botón en el momento justo, podrás volver a atacar. Si lo haces correctamente, podrás incluso realizar un combo detrás de otro; si te equivocas, el ene-



¡TOMA HECHIZO!

La magia negra es mucho más que unos cuantos vudús. Mediante estos hechizos, Ashley puede robar energía, curarse y derribar a sus enemigos. Mejor que partir a una mujer en dos con una sierra, ¿no es así, David Copperfield? Eso no es magia.

Todos los miembros del cuerpo pueden resultar heridos y ser curados.

Al igual que en otros juegos de rol, puedes proyectar hechizos para curar tus heridas.

Spell: "Degenerate"

Alguna magia también puede matar.



Fuego contra el fuego y palos acabados en punta contra los dragones.



Los enemigos también pueden proyectar hechizos sobre ti. Páralos como harías con cualquier otro atacante.

AYUDA

Durante los combates, consulta el grado de escudo de cada una de las partes del cuerpo del enemigo. Las piernas suelen ser muy delicadas y si les hieres en el brazo con el que blanden la espada, les resultará más difícil asestarte un golpe.

migo podrá devolverte el golpe. Al igual que los de *Tekken*, estos combos aportan toda una nueva dimensión al combate, premiando tanto la destreza como la estrategia.

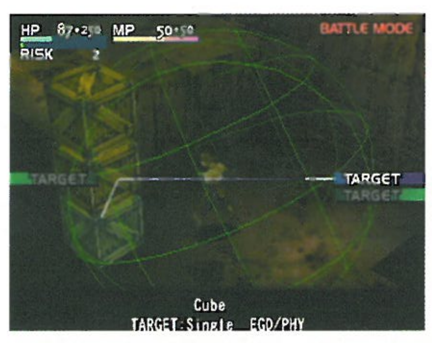
La fuerza no es nada sin la magia y la hay en abundancia en la ciudad de Lea Monde. A medida que avanza el juego, Riot y sus enemigos descubren nuevas habilidades para curar, herir y matar. Junto a estas habilidades nuevas, aparece también un nuevo grado de sofisticación y es, entonces, cuando *Vagrant Story* empieza a mostrar sus raíces de juego de rol. El juego se va haciendo cada vez más lento ya que tienes que abrir menús y listas para invocar los poderes que necesitas.

ESCENAS FANTÁSTICAS

Por suerte, Square ha diseñado una interfaz bastante fácil de usar pero, como sucede con los demás controles, requiere algo más que unos simples ataques para que llegue a ser verdaderamente intuitiva. *Vagrant Story* rompe el molde de las cámaras fijas o los decorados prefijados gracias un entorno en 3-D en el que puedes enfocar y hacer girar la cámara de todas las maneras para explorar el rincón más oscuro o la cloaca más fétida. Al principio, confunde porque salen enemigos de detrás de las paredes, pero enseguida aprenderás a girar la cámara y disfrutar de la acción al

más puro estilo *Matrix*. Y aprenderás mientras se abalanzan sobre ti *zombies*, te atacan caballeros y diferentes minotauros se disponen a destrozarte la cabeza, todo ello con una captura de movimientos muy fluida. Estos gráficos ganan todavía más interés gracias a las numerosas y espléndidas secuencias de vídeo de forma regular en la acción y que informan a Riot de su pasado y de lo que ocurrirá a continuación.

El aspecto cinematográfico del juego crea un ambiente que puede llevar a algunos a calificar a *Vagrant Story* de «Medieval Gear Solid», en el





Estas escenas son tan confusas como Akira sin subtítulos.

que la magia sustituye al C4 y las espadas, a los SOCOM.

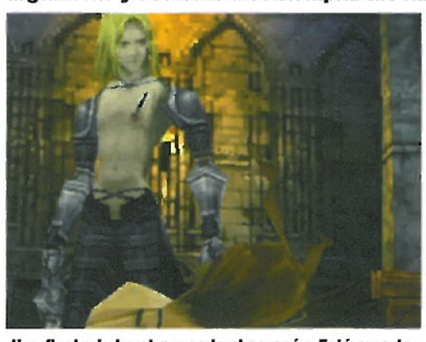
Sin embargo, todo juego que sea comparado con la obra maestra de Konami lo más seguro es que caiga derrotado por las aventuras de Snake, aunque esto no quiere decir que *Vagrant Story* no pueda resistir el combate hasta el noveno asalto. Pero así como *Metal Gear* presentaba horas y horas de diálogo, este juego no tiene ni un minuto de conversación, a pesar de los «bocadillos de diálogo» llenos de intentos de imitar el inglés antiguo. Sucede entonces que, en un juego repleto de secuencias de vídeo que cuentan una historia de misterio, traición y matanzas, los personajes carecen, curiosamente, de alma. Una lástima.

PUZZLES SOSOS

No es hasta después de todo un día jugando que sale a la superficie el fallo más importante de *Vagrant Story*: la falta de imaginación. Los puzzles suelen ser demasiado sencillos. Cada vez que Riot entra en

NOCHE SILENCIOSA

El personal parlotea en lenguas antiguas. Es igual, olvídate de las complejidades del argumento y dedícate a contemplar las fabulosas secuencias de vídeo.

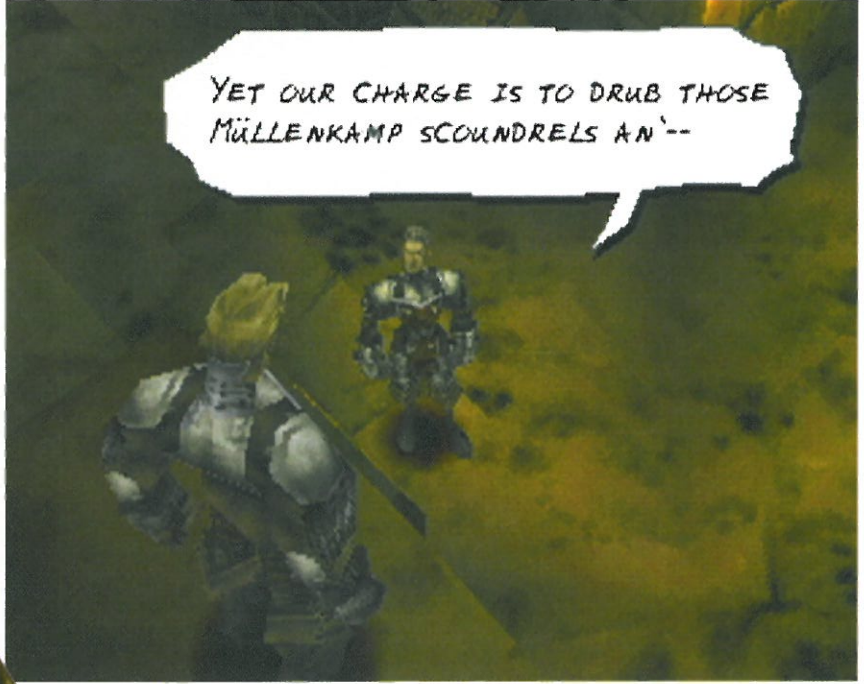


Una flecha le ha atravesado el corazón. Está muerto.



Traducción: «Le voy a dar una que se va a enterar.»





Estos dos enemigos charlan sin parar mientras Ashley les acecha en la primera de las grutas.

GRAN MOMENTO

Cuando esta armadura reanimada se tambalee hacia delante y haga una brecha en el suelo con su espada, puede que no te quede más que cambiar la tuya por otra mejor.



una nueva estancia ha de despachar a un enemigo, abrir un cofre y mover unas cuantas cajas antes de poder acceder a la única salida disponible. No puedes perderte, no puedes ir por el camino equivocado y no puedes descubrir cavernas secretas. Como consecuencia, el juego adolece siempre de ese ritmo lento de los juegos de rol que retrae al jugador adicto a la adrenalina. Tal y como está estructurado, te ves obligado a repetir las mismas tareas una y otra vez para llegar hasta el siguiente Jefe. Esto no quiere decir que no haya otras distracciones, pero con un poco más de esmero, el juego podría haberse situado más cerca de la vívida experiencia de *MGS*. Lo cierto es que por este motivo el juego se queda a un paso de la grandeza.

POSTERIDAD

Aunque Square no ha llegado a forjar un juego de rol lo suficientemente atractivo o profundo como para privarte completamente del sueño, ha conseguido crear una aventura de carácter cinematográfico, muy bien ambientada y accesible, perfecta para los que quieran desquitarse con una buena acción de cuchilladas. Y si bien los puzzles podrían haber sido más cerebrales, los elementos de RPG suponen un reto para todos aquéllos que quieran sumergirse en un juego. Ya podemos añadir el nombre de Ashley Riot —un auténtico héroe de acción de Play-Station donde los haya— a la lista de Croft, Snake y Logan.

ASESINATO DE PERSONAJES

Tanto el dragón que te ataca en el primer nivel como el minotauro que acecha en el interior de la gruta son más inteligentes que los demás monstruos.



Este reptil tan repulsivo es un Wyvern y va herido a causa de las hondas y flechas de otros enfrentamientos con más héroes. Esto significa que ya no es tan resistente como antes, lo que es una suerte porque es el primer monstruo del juego.

VA DE CAJAS

Adivinanza. ¿Cuándo un juego de aventuras se queda corto en aventuras? Cuando los puzzles consisten en mover cajas de un lado para otro.



Todo este vaivén de cajas de madera parece más un simulador de un almacén que una tarea terriblemente difícil.



Desde muy temprana edad, Ashley escucha dos voces en su cabeza. Una es agradable y la otra no. Tira de la palanca.



Estas plataformas flotantes constituyen una de las pocas pruebas más allá de los combates. Y no es que sean precisamente difíciles.



¡Serán cortos los héroes de hoy día! Todo el mundo sabe que Ashley no puede pasar a la siguiente estancia y hacer que la tierra tiemble de esa manera. Uy... en eso consistía el puzzle.

MEJOR QUE MEDIEVIL 2 PEOR QUE MGS

POWER NOTA

Este juego es ciertamente uno muy a tener en cuenta, aunque unos cuantos fallos básicos estropean lo que podría haber sido una experiencia de juego suculenta. Si te apetece un poco de acción de rol con algunos toques extra de estilo arcade, entonces más vale que te pongas en sintonía con la Edad Media.



8

Map of their radius of action

Los diferentes mapas te servirán para situarte y para moverte por el planeta.


Las batallas tienen lugar en zonas de todo tipo.


Cuando dos mechs se enfrentan cuerpo a cuerpo salen verdaderas chispas.

FRONT MISSION 3

Una gozada por turnos

POWER 100% PLAYSTATION™ 100% JUEGO DEL MES

FICHA

¿Disponible?
Julio
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Squaresoft
¿Qué más ha hecho?
Final Fantasy
¿Quién es el editor?
Squaresoft
¿Quién es el distribuidor?
Acclaim
¿Jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Pad analógico, Dual Shock

Cinco años después de la primera aparición del primer juego de la saga —dentro del universo consolero— llega hasta nuestro mercado occidental la tercera entrega de uno de los juegos más clásicos nipones. La espera ha valido la pena, ya que nos encontramos ante uno de los mejores juegos creados para la consola gris de Sony. Todo en él es casi perfecto y sólo un sistema de juego poco conocido en nuestro continente y la falta de traducción al español evitan que esta maravilla llegue a lo más alto.

La historia de esta estupenda saga empezó allá por el año 1995. El primer título que vio la luz lo hizo en la SuperFamicom, que en nuestro país se llamó SuperNintendo. El desarrollo del juego proponía una mezcla entre batallas y juego de rol en el que ambos bandos se enfrentaban por turnos (algo así como los combates RPG). Los protagonistas de la acción eran los típicos «mechs» divididos entre Panzers y Wanzers. Con este original desarrollo y con tales protagonistas, el impacto no se hizo esperar entre las mentes niponas, muy dadas a las batallitas de alta tecnología. Sin embargo, tal éxito no se tradujo en una distribución por nuestras tierras ni de este juego ni de los siguientes títulos de la saga. Ni siquiera la primera versión para PlayStation, con fecha 1997, llegó hasta el viejo continente.

Pero ahora, y gracias a la nueva distribución de los productos de Squaresoft, podremos disfrutar de la tercera entrega (la quinta, si contamos dos experimentos fallidos). Y, no podemos más que dar las gracias a Acclaim ya que nos encontramos ante una verdadera maravilla en todos y cada uno de los aspectos que componen el juego. *Front Mission 3* es uno de aquellos títulos que te agarra por las solapas y no te suelta por mucho que te amenacen tus parientes con dejarte sin un duro de la fortuna familiar.


El futuro está aquí, después de cinco años de espera.

ESTRATEGIA, ROL Y MUCHO MÁS

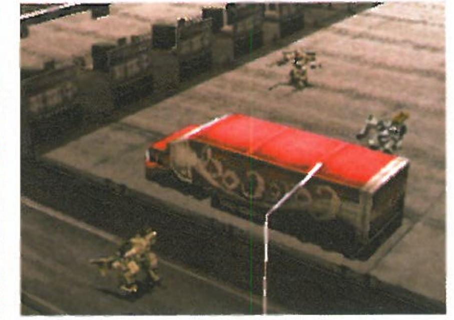
El juego va de lo siguiente: formas parte de un comando especial japonés que debe velar por la seguridad nacional y mundial. Pero no te apures, no te moverás en simples coches de policía, qué va. En este título, los mechs vuelven a ser tu medio de transporte y de ataque. Estos robots —evolución lógica de Mazinger Z— son poderosos engendros metálicos capaces de destruir todo tipo de enemigos sin despeinarse ni una sola púa de metal. Empezarás en una base de entrenamiento en la que aprenderás los movimientos básicos de las batallas por turnos (moverte por casillas, apuntar a un blanco, etc.) y las diferentes posibilidades que te ofrecen estos robots de batalla (cambiar armas, visualizar el estado de tus componentes, etc.).

Y la cosa no acaba aquí, porque este juego te obligará a realizar otras tareas. Trabajos que van desde comunicarte con diferentes personajes, aumentar el potencial de tus robots, navegar por una particular red, moverte por todo el planeta gracias a un fenomenal mapa y muchos otros más. Además, gracias a la posibilidad de elegir entre un bando y otro (modo

FÍJATE BIEN

En los diferentes mechs. Hay más de 30 modelos, cada uno con sus diferentes características propias. El volumen de estos robots, la solidez que demuestran, la contundencia en el ataque y la resistencia al ser atacados los convierten en verdaderas joyas de la estrategia.


Fíjate en el poder y en la solidez de los robots.


Son, en muchos momentos, pequeños. Pero siempre matones.


Algunos tienen formas muy humanas.

AYUDA

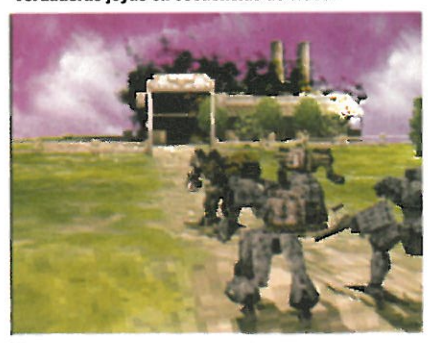
Cuando te acechen unos cuantos enemigos, aposéntate bien apoyado en un muro. Esta acción te ayudará en la complicada tarea de eliminar enemigos.

PEQUEÑAS PELÍCULAS

En *Front Mission 3* nada es gratuito. Y menos sus fabulosas secuencias de vídeo. Estas secuencias animadas muestran una belleza inigualable y sirven para que te introduzcas de lleno en la excelente historia del juego.



Verdaderas joyas en secuencias de vídeo.



¡Qué miedo! Nos invaden los robots.



¿Y en la acción?

llamado Double Scenario System), las horas de juego se duplican y, si el juego es larguísimo de por sí, gracias a esta modalidad gozarás de más de 150 horas de juego garantizadas. Como ves, hay juego para rato.

Por si fuera poco, su mecánica y su argumento te atraparán en sus redes. Cada nueva aventura será más intensa que la anterior y cada nuevo escenario, más espectacular que los precedentes. Para que la cosa sea más atrayente, el juego consta de más 80 escenarios y el número de mechs supera la treintena.

BATALLAS DE LUJO

Con todo lo que hemos dicho no nos cabe la menor duda que se te está haciendo la boca agua. Pero seguro que empezarás a babear al hablar del apartado técnico del juego. Porque es una maravilla en todos los sentidos. Un juego en el que sus creadores no se han dejado ni un cartucho en la recámara y que lo convierten en un espectáculo para los sentidos.

La variedad, riqueza y solidez de los escenarios es una maravilla. Lo mismo que sucede con los robots que, tanto en movimientos como en volumen, muestran unas maneras excepcionales. En este sentido, es fantástico contemplar las peleas cuerpo a cuerpo donde se hace patente el increíble trabajo realizado por sus creadores.

También la música y los efectos sonoros son maravillosos. Enganchan sin molestar, apoyan la acción sin estorbarla y, sobre todo, enfatizan los momentos de mayor tensión llegando a hacernos creer que estamos en medio de una batalla.

Por último, cabe destacar las secuencias animadas que abarrotan el juego. Cada nueva escena es mejor que la anterior y se han conseguido verdaderas obras de arte al ilustrarnos los diferentes momentos en los que la destrucción se apodera del juego. Un lujo sólo al alcance de los grandes, y Squaresoft es uno de ellos. Y, todo esto, sin excesivos y tediosos tiempos de carga.

CHATEADOR PARTICULAR

Otra de las posibilidades que ofrece este maravilloso título es la de poder comunicarte a través de Internet. No es que se haya añadido un módem a nuestra querida consola gris, pero sí se ha creado una red en el mismo juego donde los diferentes personajes se comunican entre sí. Lástima que no esté traducido.



Navega a tu aire. Lástima que esté en inglés.

MEJOR QUE C&C

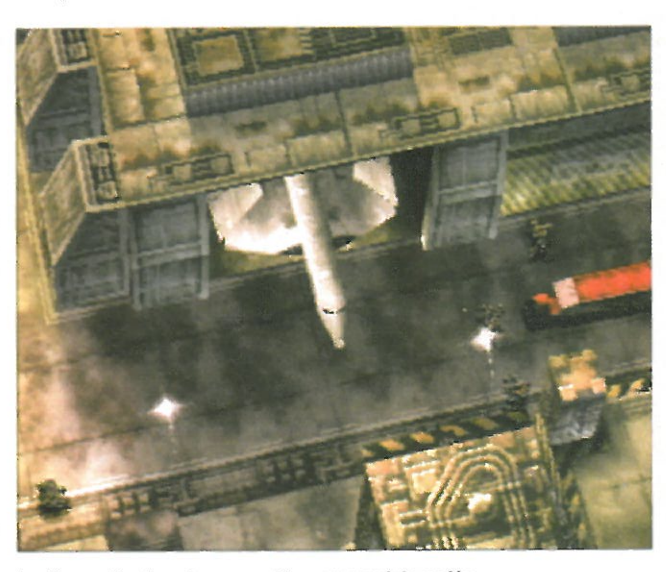
POWER NOTA

Front Mission 3 *es una maravilla en casi todos sus aspectos. Un argumento fantástico, un desarrollo jugable y adictivo, y un apartado técnico excepcional lo convierten en un punto de referencia dentro del universo PlayStation. Lástima que no esté traducido al español y que su desarrollo sea tan nuevo para muchos. Pero no nos cansamos de repetirlo: es una maravilla.*

9



Los diferentes niveles de energía se te mostrarán en la parte inferior de la pantalla.



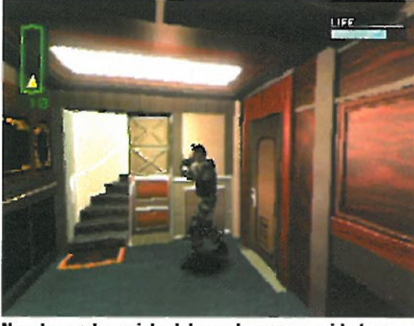
La cámara elige la mejor perspectiva para seguir la acción.



Las luchas no tienen lugar en zonas únicamente planas.



Estas situaciones nos recuerdan a *Syphon Filter.*



Nuestro protagonista debe andarse con cuidado y practicar el sigilo constantemente.



No es momento para tomarse una cerveza.

CHASE THE EXPRESS

Asalto al tren nuclear

FICHA

¿Disponible?
Septiembre
¿Cuánto cuesta?
6.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Sugar & Rockets
¿Qué más ha hecho?
Kurushi
Pet In TV
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock
¿Página Web?
www.playstation-europe.com

Un juego que combina la acción, con la investigación, el sigilo y la tensión. Apoyado por un argumento digno de una película de Hollywood, muestra además un apartado técnico de lo más recomendable. Parece que los desarrolladores cada vez quieren ofrecernos más y nosotros, por supuesto, estamos encantados. *Chase The Express* es un excelente intento de combinar diferentes géneros para ofrecernos un *cocktail* de lo más adictivo y fascinante. Puede que no siempre consiga su propósito, pero sus aciertos son tan elevados que merece una mención especial.

Un tren de alta velocidad ha sido raptado (en plena Rusia) por un grupo de terroristas rusos. En dicho tren se encuentra el embajador francés y toda su familia. Estos malvados terroristas pretenden conseguir una millonada de dinero por liberar al diplomático.

Por si fuera poco, han colocado una bomba nuclear en la «cabeza» del tren. El problema está en que el trayecto de este tren le hace recorrer toda Europa y la bomba se activará al llegar a París. Por suerte, hay una esperanza: un agente que ha logrado colgarse de un vagón, que domina el uso de las armas y es conocedor del poder del sigilo.

MUCHOS MÉRITOS, ALGUNOS ERRORES

Empezaremos por los méritos. El hecho de conjugar dos de los géneros más exitosos y complejos del panorama consolero es, de por sí, digno de mención. Hacer que convivan en un mismo juego — con dos CD— la investigación, los diferentes ángulos de cámara (muy cinematográficos) y los diferentes puzzles que encontramos en juegos del estilo *Resident Evil*, con una acción más directa, algunos toques de sigilo —en la tradición *Metal Gear Solid* o *Syphon Filter*— es muy interesante.

Además, el programa se apoya en un excelente argumento (muy original) y en unos gráficos más que notables. Por si esto fuera poco, este título incluye textos en español y también voces en nuestro idioma que, por cierto, son una lección de doblaje que todas las compañías deberían imitar.

Todo ello hace de este título un pedazo de juego pero, lástima, porque se ve arrastrado por algunos problemillas que le impiden llegar un poco más lejos con su propuesta.



Como no podía ser de otra manera, la sangre también salpicará nuestra pantalla.

El primero de ellos es el control sobre el personaje. Moverlo resulta poco intuitivo y muchas situaciones estarán dominadas por el descontrol y la falta de acierto. El otro gran problema es que el apartado gráfico es poco sorprendente. Cumple a la perfección, pero en ningún momento te dejará boquiabierto.

Otro punto negativo —aunque menor— es la monotonía del juego. No se trata de un factor abrumador, pero sí es cierto que en muchos momentos tendrás la sensación de que esto ya lo habías hecho antes. Por suerte, sus creadores han sabido jugar muy bien las bazas de la intensidad de las diferentes situaciones y la progresión de la dificultad.

En definitiva, un pedazo de juego que hubiera llegado más alto con unos cuantos ajustes en el control y en la variedad. De todos modos, es muy recomendable y no te aburrirás en ningún momento.

GRAN MOMENTO

En las secuencias animadas que se irán intercalando en el juego hay pequeñas maravillas que ayudan todavía más a que tengamos la sensación de encontrarnos en medio de una película de Steven Seagal.


Esta cabeza nuclear intentará convertir París en una montaña de escombros.


Los piratas ferroviarios preparan el abordaje.

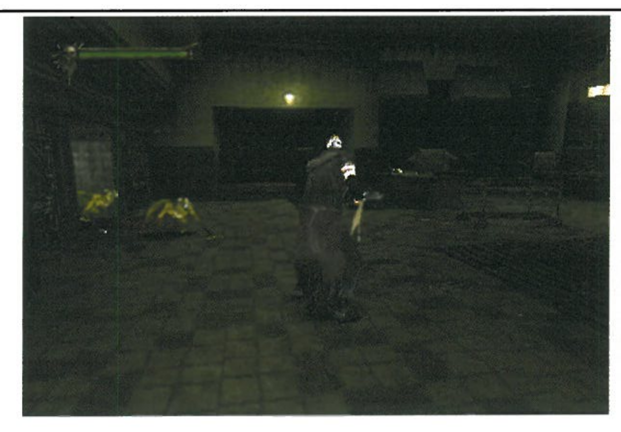
MEJOR QUE EL MAÑANA NUNCA MUERE PEOR QUE SYPHON FILTER

POWER NOTA



Chase The Express *es un juego fenomenal, adictivo, original y lleno de grandes situaciones que te pondrán a prueba. Lástima que algunos pequeños desajustes le impidan llegar a lo más alto. De todos modos, es muy recomendable y te asegura muchas horas de diversión para este verano caluroso.*

9





Las calles de Londres están infestadas de bichos de toda clase amantes de la sangre.



Cantidad de detalles de lo más chungo pueblan este sangriento engendro.

NIGHTMARE CREATURES 2

Salpicando la pantalla de líquido rojo...

Han pasado dos años desde que Adam Crowley invadiera las calles de Londres gracias a una horda de destructivos monstruos capaces de las atrocidades más sorprendentes y desagradables. Con un desarrollo dentro del *beat 'em up* en *scroll*, este juego destacó por una cuidada atmósfera y unas buenas dosis de sangre y vísceras no aptas para todos los públicos. La propuesta era interesante, pero acabó siendo sólo eso: un CD con buenas ideas pero que no acababa de arrancar.

Ahora, con el lanzamiento de esta segunda parte, parece que la gente de Kalisto está dispuesta a superar los diferentes defectos y, aunque por momentos lo consiguen, todavía no se trata de un juego redondo.

La acción vuelve a situarnos en Londres, pero cien años después. Herbert Wallace, el protagonista de la aventura, despierta de una pesadilla que le ha llevado al manicomio para caer en una nueva y desoladora pesadilla: acabar con Adam Crowley. Este malvado personaje se ha mantenido vivo gracias a oscuros hechizos y sigue demostrando su capacidad para crear engendros de lo más asqueroso y perturbador.

GOLPEAR Y AVANZAR

El argumento es lo de menos, sobre todo si tenemos en cuenta que *Nightmare Creatures II* sigue fiel a la condición de *beat 'em up*. Es cierto que se han incluido algunos puzzles, pero éstos no son sino una recolección de ítems —llaves o alicates— para poder abrir puertas o cortar cadenas.

En esto el juego no ha cambiado demasiado con respecto a su antecesor, pero en todos los demás factores ha habido una increíble evolución. En primer lugar, nuestro protagonista podrá realizar movimientos nuevos. Bucear o escalar son los más destacados y, de esta manera, podrás acceder a lugares elevados o subterráneos que no existían en la primera entrega. Esto se debe a un mayor esfuerzo por conseguir que los escenarios sean más completos y detallados. Y realmente lo han conseguido, porque si por algo destaca este título es por la increíble ambientación de los escenarios. El mal rollo se apoderará de ti, y antes de girar una esquina te lo pensarás muy mucho. La tenebrosidad y la oscuridad —excesiva por momentos ya que te perderás incluso algún que otro detalle— de los escenarios son de lo más barroco y, apoyadas por litros y litros de sangre, hacen del juego una auténtica pesadilla sólo apta para adultos.

Otro apartado que merece ser destacado es el sonoro. Las poderosas melodías se combinan a la perfección con sonidos que parecen salidos del interior del infierno y que te pondrán la piel de gallina. En el apartado técnico hay que decir que el juego es verdaderamente espectacular. Pocas veces el terror y el mal rollo han sido tan bien plasmados en un videojuego.

Pero el talón de Aquiles del juego sigue siendo el desarrollo. Es cierto que se han incluido nuevos niveles de acción, que el protagonista puede hacer nuevos movimientos y que las peleas parecen más variadas. Pero esto no es suficiente para que a la larga se apodere de ti la sensación de que esto ya lo habíamos hecho antes. Si además le sumamos una excesiva dificultad, la cosa es todavía más desesperante.

De todos modos, los amantes del *beat 'em up* más sangriento estarán contentos. Porque... ¿qué mejor que ir repartiendo golpes, salpicando la pantalla, dentro de unos espacios de lo más oscuros?

GRAN MOMENTO

Al eliminar a los enemigos podrás disfrutar de una nueva excusa para manchar tu pantalla. Se trata de los Fatalities incluidos al final de cada combate. No pierdas una sola oportunidad para descuartizar a tus enemigos.



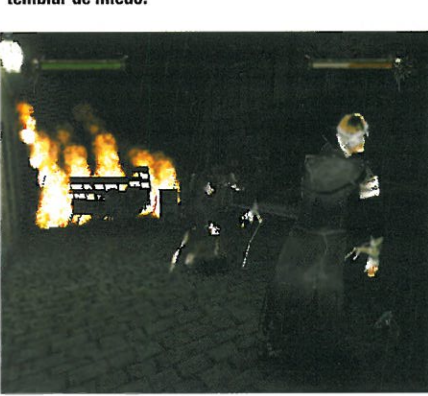
Éste es el mejor momento para realizar una carnicería final.



Un cementerio como éste es capaz de hacernos temblar de miedo.

FICHA

¿Disponible?
Septiembre
¿Cuánto cuesta?
N/D
¿Quién es el desarrollador?
Kalisto
¿Qué más ha hecho?
Nightmare Creatures
¿Quién es el editor?
Konami
¿Quién es el distribuidor?
Konami
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad analógico
¿Página Web?
www.kalisto.com



Las calles de París también sufren la invasión de los monstruos vivientes.

MEJOR QUE FIGHTING FORCE II PEOR QUE GEKIDO

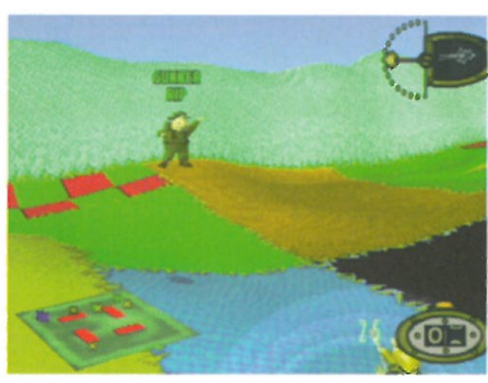
POWER NOTA

Nightmare Creatures II *es una gozada en todos los aspectos técnicos. Es oscuro, grandísimo, lleno de detalles de todo tipo, capaz de crear mal rollo y muchos escalofríos. Lástima que a la larga se vuelva monótono y repetitivo. De todos modos, es bastante recomendable.*



8





MARRANOS EN GUERRA

¿Acción explosiva basada en turnos? Cerdo asqueroso...

FICHA

¿Disponible?
Agosto
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Infogrames
¿Qué más ha hecho?
Premier Manager 2000
¿Quién es el editor?
Infogrames
¿Quién es el distribuidor?
Infogrames
¿Cuántos jugadores?
1-4
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.infogrames.com

Existe un híbrido de estrategia a tiempo real y *shoot 'em up* en tercera persona (visión objetiva) que ocupa un pequeño y caluroso huequecito en nuestros corazones. Hasta hace poco, los indiscutibles dueños de este espacio eran *Worms* (los famosos gusanos) y sus menos venerables hermanos. Con *Marranos en Guerra*, se ha mejorado todo y ahora lo encontramos en tres dimensiones. ¿Intrigado? Seguro que sí.

Estás al mando de una piara de cerdos militares (esta vez no son gusanos) de un país en guerra muy importante. Esto es el principio de una interminable descarga de chistes estereotipados como por ejemplo un cerdo japonés llamado Raw Fish (Pescado Crudo) o un pelotón francés llamado Garlic Grunts (Gruñidos de Ajo). El dinero que la compañía ha tenido que gastarse para doblar el juego ha sido bien empleado. Le han sacado mucho jugo, sí señor, con una imitación de secuencias de vídeo del noticiario pasadas de moda, una secuencia de entrenamiento y muchas más, todas con una voz muy graciosa.

El modo multijugador es brillante, con armas divertidas e inclusión de estrategia real. Sácale humo con tres amigos. Los cerdos desarrollan sus propias especialidades mientras los promocionas, desde expertos en armas pesadas hasta médicos o exploradores. Esto sólo afecta a sus habilidades, que puedes escoger en un menú y seleccionar para cada turno. Todas son muy al estilo *Worms*, te lo advertimos. Sin embargo, hay una selección de movimientos mucho menos desconcertante y no hay ningún otro sitio cerca con tantas opciones con las que jugar mientras su rival se hace el fanfarrón.

Si prefieres jugarlo en solitario, el modo un jugador traza tu progresión mientras invades Saustralasia y te deshaces de los «tipos extranjeros». Hay cosas más satisfactorias; aun así es realmente divertido.

La Inteligencia Artificial es un detalle poco interesante: los enemigos tanto pueden disparar tiros maestros como caminar de forma estúpida pasando de largo un práctico *power up*. Y, a pesar de los interesantes nombres de las misiones, el juego se reduce a una simple y sencilla fiesta de balas. No hay nada malo en ello, pero puede que alguien lo encuentre repetitivo. En definitiva, está bien, pero no lo suficiente. De todas formas, por el momento lo tendrás difícil para encontrar un juego multiju-

ENTÉRATE DE TODO

Tu progresión en la única campaña por Saustralasia sale en los titulares de prensa. Hazlo bien y van a llenarte de elogios, hazlo mal y no lo harán. En cualquier caso, son patrióticos hasta la médula. Como la vida misma.





Escoge todos tus marranos de entre los de la lista.



Todas las ilustraciones son una divertida reproducción de las imágenes más conocidas de la guerra.

AYUDA

La mayoría de médicos son de poca utilidad. Te sugerimos que uses tus PPs (Puntos de Promoción) en un par de francotiradores. De lejos pueden ocasionar 40 magníficos puntos en daños.



GRAN MOMENTO

Los *power ups* que encontrarás en los cajones están sin usar. El gas de la locura escupe humo, cosa que hace que todos los afectados anden de un lado para otro como cerdos sin cabeza.



gador más divertido. El bajo nivel de concentración que requiere *Marranos en Guerra* significa que puedes reunir a tu pandilla y disfrutar de horas y horas de diversión con tus amigos.



Si no puedes encontrarlos, las flechas los descubrirán.

MEJOR QUE WORMS

POWER NOTA

Diversión garantizada en el modo multijugador aunque el modo para uno no está nada mal. El ilimitado número de paisajes que puedes generar va a mantenerte ocupado durante mucho tiempo. Si tienes uno o dos amigos cerca de ti vale la pena comprarlo. Nos gusta la idea de cerditos bombardeándose entre sí.



8

POOL ACADEMY

¿Un montón de viejas bolas o perfección en movimiento?

INMERSIÓN EN EL BILLAR

Con tres juegos y un par de vistas en oferta, hay suficiente variedad con la que jugar.



Empiezas a jugar al estilo tradicional.

Puedes entrar y salir de la acción para ver una parte más o menos grande de la mesa.

Sunsoft no es novato en crear simuladores de billar ya que hace un par de años desarrolló *Pool Hustler*. Pero, ¿qué han aprendido durante todo este tiempo? En realidad no mucho, ya que la acción básica del juego es la misma.

Puedes escoger entre cuatro variedades de juego (Nueve Bolas, Rotación, Bowlard y Tidiwinks) y puedes jugar hasta con otros siete amigos o bien siete oponentes controlados por ordenador. Sin embargo, no hay ninguna posibilidad de jugar un torneo o una copa, así que todo lo que puedes hacer en la opción multijugador es jugar una partida por turnos.

El control de la bola es básico pero está bien diseñado. Un botón aumenta el ángulo del taco, otro añade agilidad a la bola blanca. Puedes entrar y salir de la mesa o verla desde una perspectiva aérea. Aunque, al haber jugado a *World Championship Snooker* hasta la saciedad, creemos que estamos un poco malcriados y Pool Academy no tiene el mismo nivel de juego ni tiene el mismo control sobre las bolas.

Se incluye también una fantástica sección de tiros hábiles en la que, al completar un tiro, se te recompensa con una secuencia de vídeo de un jugador profesional haciendo el mismo tiro. Existen personajes extra y un misterioso modo de grupo pero, aun así, desearías que el juego en sí fuera un poco más completo. Una acción mejorada y algunos torneos multijugador buenos lo convertirían en una joya.

FICHA

¿Disponible?
Julio

¿Cuánto cuesta?
4.995 pesetas

¿Quién es el desarrollador?
Sunsoft

¿Qué más ha hecho?
Pool Hustler
Hard Edge

¿Quién es el editor?
UbiSoft

¿Quién es el distribuidor?
UbiSoft

¿Cuántos jugadores?
1-8

¿Accesorios?
Dual Shock

¿Página Web?
www.ubisoft.com

AYUDA

Presiona Círculo para ejecutar la vista aérea. Desde ahí podrás alinear el tiro a la perfección.

GRAN MOMENTO

El número de personajes del juego es impresionante y hay una buena selección de cosas entre las que escoger. Nos gusta particularmente el tipo llamado Peter Cushing.



MEJOR QUE POOL HUSTLER

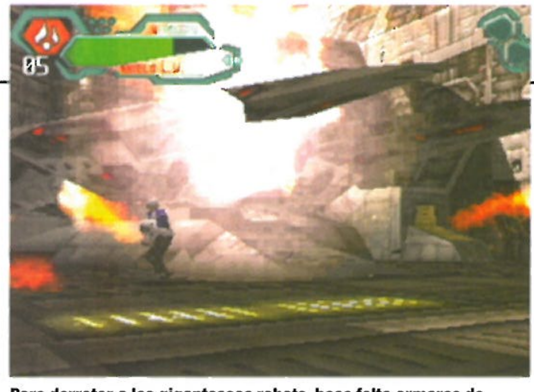
POWER NOTA

Hay muchos trucos hábiles que probar y cuatro buenos juegos de billar por escoger en un solo paquete. Pero, en realidad, el billar pertenece a los bares y no a la PlayStation. Todavía ningún juego ha sabido hacer la mezcla adecuada, incluido Pool Academy.

Pool Academy
PlayStation

5





Para derrotar a los gigantescos robots, hace falta armarse de paciencia, habilidad y estrategia. Espectacularidad a tope.

SILENT BOMBER

¡Este juego será un auténtico «BOMBAZO»!

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
6.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Bandai
¿Qué más ha hecho?
Tamagotchis
¿Quién es el editor?
Studio 3
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.studio3.co.uk

Los responsables de un buen montón de juegos basados en la épica serie japonesa de robots gigantes equivalente a nuestro *Star Wars*, *Gundam*, han creado algo que se sale de los derroteros habituales. *Silent Bomber*, de Bandai, es algo nuevo y, aunque parezca extraño, original. Una pequeña obra maestra.

Se trata de una estupenda muestra de ambientación ciberpunk futurista. Debes controlar a Jutah Fate, y dispones de unos curiosos guantes de alta tecnología que te permiten ejecutar un salto de súper ninja capaz de sortear los peligros más acuciantes. Pero ese no es su único poder especial. Jutah es capaz de colocar una bomba al paso de los acosantes artilugios que le persiguen. Cuando se abalancen sobre ti, refulgiendo con impulsos láser, les saldrás al paso o mantendrás pulsado el botón de bomba para no perderlos de vista. Una vez colocada la descarga, debes pulsar dos veces el botón de salto para dar un brinco, e impulsarte con precisión hacia delante para esquivar los disparos de los androides enemigos; por último, una leve pulsación del botón detonador, y adiós muy buenas.

MAMOTRETOS CURIOSOS

Y ahora empieza lo bueno. El ritmo se vuelve frenético a tu alrededor, pero si Jutah puede hacer gala de algo, es de buenos reflejos. Y falta le harán para enfrentarse a las hordas de zumbadores asesinos que se le vienen encima.

SOLDADOS VIRTUALES

A medida que avanzas por el juego original y derrotas a los jefes, vas recogiendo sus datos, y puedes crear una representación virtual para practicar en un escenario virtual. Puedes enfrentarte al ordenador o a un segundo jugador, y dispones incluso de un Jutah virtual.



Tu otro yo virtual es duro de pelar, ya que es clavadito a ti.



Sin embargo, estos robots gigantes son pan comido.

«EL LÍQUIDO PARALIZADOR ATURDE A TUS PERSEGUIDORES CON UN RAYO ELÉCTRICO»

Debes actuar con rapidez, ya que la vida de tus compañeros depende de ti. La trama se basa en tus intentonas por sabotear la nave en que te encuentras. Al tiempo que desmantelas las partes vitales de la nave, puedes recoger diversos ítems que te permiten implementar la capacidad de tus artefactos explosivos. Es decir, más bombas, explosiones más bestias, y mayores posibilidades de mejorar tus objetivos. Pero también hay otros artilugios la mar de útiles. Tienes el Líquido Napalm que chamusca todo lo que encuentra a su paso, incluso a ti si no te apartas. El Líquido Paralizador aturdirá a tus perseguidores con un rayo eléctrico, mientras que el Líquido Gravitatorio abre un agujero en el espacio que se traga a tus enemigos.

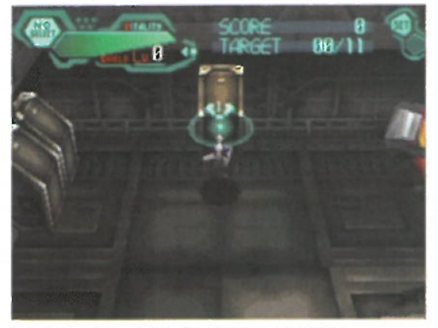
Con semejante arsenal de artilugios y la vertiginosa velocidad de que haces gala, vas armado hasta los dientes y dispuesto a pasar un buen rato. La frenética jugabilidad estilo

MEJOR QUE LA VITAMINA E

Esos guantes de alta tecnología que aguantan y lanzan tus bombas, pueden mejorarse si recoges los E-Chips que están escondidos por los niveles. Suelen ocultarse en contenedores que puedes volar, así que ándate con ojito.

AYUDA

En algunos niveles encontrarás *Data Chips*, parecidos a los *E-Chips*, sólo que con ellos puedes acceder a ciertos personajes con los que pelear o jugar en el escenario virtual.



Coloca una bomba en ese cajón sospechoso.



Apártate y haz que vuele en mil pedazos.



Entre las llamas verás un E-Chip. ¡A por él!

GRAN MOMENTO

Una bomba colocada en el sitio adecuado basta para reventar todo el lugar.



arcade y la calidad de los gráficos convergen en una experiencia adrenalítica y divertida. En un mundo tan dominado por la ideas que se repiten, se agradecen propuestas originales como ésta.

MEJOR QUE BOMBERMAN PEOR QUE MGS

POWER NOTA

Es una pequeña joya muy recomendable. Acción frenética e intensa para la generación ciberpunk. Nunca antes has probado nada igual, ya que se trata de algo diferente... ¡Pero divertido! Si quieres huir de la monotonía, pruébalo.



8

NBA IN THE ZONE 2000

Un clásico venido a menos

GRAN MOMENTO

Lo mejor de *NBA In The Zone 2000* se encuentra en sus opciones: variadas, múltiples y actualizadas. No se trata de una maravilla pero al menos han sido rigurosos.



Están todos los que son y todos los que juegan.

A veces, la acción es un poco confusa.



Los Lakers intentarán repetir la hazaña de este año también en tu consola.

El caso de la serie *NBA In The Zone* es muy curioso. Son unos títulos que empezaron marcando una tendencia, que se convirtieron en un clásico y que, finalmente, han perdido el norte.

Sólo es necesario echar un vistazo a esta edición del 2000 para darnos cuenta del punto en el que se encuentra la saga. Lo que en un principio fue un juego de marcada tendencia arcade, ha buscado en la actualidad su identidad dentro del realismo, intentando no perder los elementos que hacían de él un título original y novedoso. Seguramente este navegar entre dos aguas es el gran problema de un juego que, además, parece no acusar la evolución técnica que sufren los juegos hoy día.

NBA In The Zone 2000 es, en todos los aspectos exteriores, un juego irreprochable. Tiene todas las opciones de juego que pueden caber en un simulador de baloncesto: concurso de triples y mates, *play off*, plantillas actualizadas, diferentes ángulos de cámara, partidos amistosos, temporada completa, etc. En este aspecto, sus desarrolladores han sido realmente rigurosos.

Lástima que la acción siga nadando entre dos aguas; dos aguas que le impiden mostrar una jugabilidad clara y directa. No sabes muy bien si juegas a una recreativa o vives un partido de lo más real.

El otro aspecto negativo es el gráfico. Parece que este título se haya quedado anclado en el *software* que se utilizaba hace un par de años. Los jugadores se mueven de manera esquemática, los estadios —y los elementos que los componen— muestran una exasperante falta de solidez y volumen.

Una lástima, pero los chicos de Konami deberían tomar nota e intentar una revolución dentro de la saga (quizá en PS2) o dar por finiquitado el producto.



San Antonio Vs Philadelphia, un verdadero duelo de titanes.

MEJOR QUE NBA IN THE ZONE 99 PEOR QUE NBA LIVE 2000

POWER NOTA



Tiene todas las opciones para ser uno de los grandes y todas las modalidades posibles. Pero le falta un juego claro y una mecánica definida. Además, unos gráficos demasiado esquemáticos y raquíticos acaban por hundir el producto. Esta saga necesita una revolución.

5

FICHA

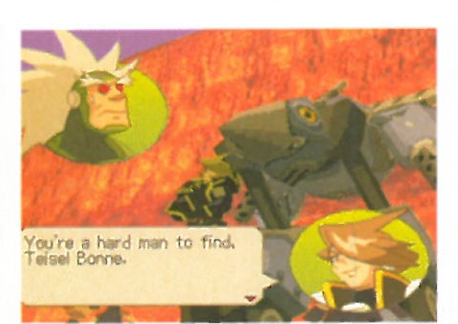
¿Disponible?
Julio
¿Cuánto cuesta?
7.490 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Konami
¿Qué más ha hecho?
ISS Pro Evolution
¿Quién es el editor?
Konami
¿Quién es el distribuidor?
Konami
¿Cuántos jugadores?
1-8
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad Analógico, Multi-Tap

THE MISADVENTURES OF TRON BONNE

Quizá conozcas a Megaman pero, ¿qué nos dices de su hermana?

FICHA

¿Disponible?
Julio
¿Cuánto cuesta?
N/D
¿Quién es el desarrollador?
Capcom
¿Qué más ha hecho?
Street Fighter EX2 Plus
Resident Evil 3: Nemesis
¿Quién es el editor?
Eidos
¿Quién es el distribuidor?
Proein
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.Capcom.com



Mientras busca el tesoro, Teisel se enfrenta a un problema muy gordo: ¡es una morosa de tomo y lomo que debe mucha pasta!

En Japón se pirran por los dibujos animados; los tienen en la tele, en el cine, en los videojuegos, en la sopa... ¡Es una auténtica fiebre! Cada día se sacan algo nuevo de la manga. En esta ocasión, por suerte, no se trata de algo tipo *Power Rangers*, sino de un producto en la línea de *Megaman*. Este pequeño héroe embutido en un traje azul es un auténtico fenómeno entre los niponcitos y las niponcitas, y ha protagonizado infinidad de juegos. Sin embargo, en esta ocasión, alguien le ha tomado la delantera.

Tron Bonne es la heroína de este título, y viene pisando fuerte para demostrar que es una chica de bandera con mucho talento. En realidad, sus proezas son posibles gracias a una pandilla de muñecotes tipo Lego y a los robotrajes súper auténticos que se enfunda. Tú eres el encargado de enseñarle a utilizar tales mamotretos, de modo que pueda solventar los desafíos que le esperan más adelante. *Tron Bonne* es un extraño crisol de géneros, y a algunos elementos de aventura y acción en tercera persona, se le suma una pizca de juego de rol.

Nada más empezar controlas a otro miembro de la familia, Teisel Bonne, a la que, junto con su robot Bon, secuestra el usurero Loath. La corta tarea en las botas metálicas de Teisel conforma un estupendo nivel de entrenamiento que conduce al nivel de Tron. No pienses que todo se reduce a superar las seis sencillas misiones: en el Gesellschaft, la enorme aeronave en la que habitan, también tendrás que hacer un montón de cosas. La Sala de Control del Cuartel General hace las veces de menú principal, y es el lugar desde el que dará comienzo tu misión. El Laboratorio es una estancia en la que puedes crear armas más consistentes para tu robotraje, que se llama Gustaff. El Almacén, como su propio nombre da a entender, sirve para guardar ítems, y en la sala de Reuniones te darán las directrices para cada misión.

Hay dos estancias especiales para los robots que están a tu servicio, los Servbots. En el Gimnasio puedes entrenarlos para mejorar sus habilidades a través de una serie de subjuegos. Por último, la sala de Castigo, demasiado parecida a lo visto en *Tamagotchi*, sirve para enderezar a los perezosos.

The Misadventures of Tron Bonne es como el paraíso de la diversidad. El único fallo es que puede resultar demasiado sencillo completarlo de cabo a rabo. Pero si tenemos en cuenta que se trata de un título pensado para los más pequeños, no hay motivo para reproches. Bueno, quizá que en ocasiones los controles del robot Gustaff son un pelín confusos. Pero si lo que buscas es un juego de rol para niños, sin excesivas complicaciones ni comeduras de coco del tipo juego de rol, no te lo pienses dos veces.

QUIERO ESTAR EN FORMA

Cada Servbot tiene su propia personalidad, y Tron Bonne puede utilizarlos para fines específicos. En el Gimnasio puedes entrenarlos para mejorar alguno de sus atributos, como por ejemplo el ataque. Los ejercicios son muy entretenidos. ¡Genial!



Los Servbots de Tron son ideales: se muestran tan leales que incluso se diría que están enamorados.



Éste es el ejercicio de ataque. Recoge las bolas y tumba a las figuras.

GUSTAFF ROBOT PARA TODO

Gustaff va de perlas para hacer frente a las alocadas desventuras de Tron y sus hermanas. Aparte de liquidar a los malos con su cañón láser, puede levantar objetos muy pesados y lanzarlos como si de plumas se tratase. Gustaff también apunta a los lugares a los que deben ir los Servbots para encontrar ítems

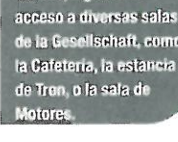


Eso de disparar a un coche de policía no es un ejemplo a seguir, pero ante situaciones desesperadas...


Aquí vemos a Gustaff con sus piernas metálicas de robot normales. ¡Impresionante!



En esta ocasión, ha transformado sus piernas en cadenas de tanque. Gustaff es capaz de transformarse con tal de llevar a cabo su objetivo.



AYUDA

Cuando hayas completado unos cuantos niveles, lograrás el acceso a diversas salas de la Gesellschaft, como la Cafetería, la estancia de Tron, o la sala de Motores.

GRAN MOMENTO

Que quede claro que no somos partidarios de sucesos de esta magnitud. Nos parece una irresponsabilidad y una conducta malvada. Pero, lo quieras o no, en la primera misión deberás intentar robar dinero y, como consecuencia, escapar del dispositivo policial que se montará para capturarte. ¡Qué divertido!



MEJOR QUE MEGAMAN PEOR QUE FF VII

POWER NOTA

La encantadora Tron Bonne. Su atractivo es innegable, y el juego es sencillo, colorista y con divertidos dibujos. Su encanto radica en sus sencillos placeres, si bien no resulta un desafío demasiado exigente. A nosotros nos gusta mucho, siempre y cuando tengamos en cuenta que lo recomendamos para los más pequeños de la casa.

7

DRAGON VALOR

Políticamente correcto

No deja de sorprender el intento de Namco de crear un juego en el que se aglutinen un montón de géneros. No deja de sorprender que esta casa especialista en lanzar al mercado los mejores y más puros juegos de lucha, de carreras o de pistola, se aventure con un producto de los llamados batiburrillos. Es una sorpresa pero no nos desagrada, ya que la cosa hubiera podido estar muy bien. Pero, lastimosamente, se queda en bien, o lo que es lo mismo, en correcto. La corrección se apodera de este juego que muestra muy buenas maneras en casi todos sus elementos pero que está presidido por la falta de riesgo.

Dragon Valor es una mezcla de juego de rol, *beat 'em up* y juego de aventuras. En cuanto al rol, podemos distinguir elementos como los menús, los diálogos y el aprendizaje. Pero sólo son pequeños apuntes que no tienen la menor relevancia. Algo parecido sucede en el terreno de la aventura, aunque en este campo sí que podemos disfrutar de bastantes plataformas, los puzzles son muy sencillos y de poca envergadura. Al final, y teniendo en cuenta estos elementos, el juego acaba siendo un *beat 'em up* en *scroll* lateral salpicado de elementos de otros géneros que nunca llegan a convivir realmente.

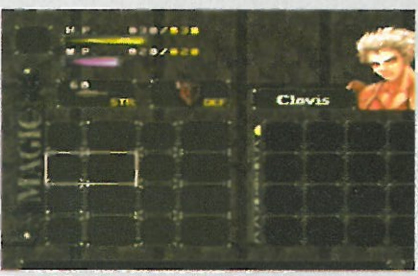
En cuanto al apartado técnico, el juego muestra buenas formas. Los gráficos están bien hechos pero les falta la magnificencia que muestran títulos como *Final Fantasy*. Y, por si fuera poco, los escenarios acaban siendo excesivamente repetitivos.

El factor que sale mejor en el análisis es el del sonido. Tanto efectos como las músicas cumplen perfectamente la labor de apoyar y enfatizar los diferentes momentos de tensión.

En definitiva, un juego bueno, demasiado bueno, cuya apuesta no acaba de cuajar por un tratamiento excesivamente correcto y moderado. Un poco de riesgo no hubiera ido nada mal. De todos modos, se deja jugar muy bien y es largo.



Nada mejor para empezar que una buena presentación.



Clovis deberá tomar cartas en el asunto.

GRAN MOMENTO

En la historia. El juego está dividido en capítulos. Al principio, el héroe al que controlas y con el que inicias el juego es Clovis. Más adelante debes tomar una decisión crucial: ¿quién será la madre de tu hijo? Dependiendo de cuál elijas, el juego se desarrollará de una manera o de otra. Esto significa que disfrutarás del doble de juego.



Un elemento de rol: el menú. No encontrarás demasiados más.



Dragones gigantes te retarán en una aventura con más acción que puzzles.

MEJOR QUE FIGHTING FORCE II PEOR QUE FF VII

POWER NOTA

Dragon Valor *es un juego interesante y lleno de buenas propuestas. Es una lástima que se queden en propuestas y no vayan un poco más allá, ya que hubiera sido muy interesante ver cómo se conjugaban tantos géneros. Un buen juego, pero tan correcto que puede dejarnos fríos.*



7

FICHA

¿Disponible?
Julio
¿Cuánto cuesta?
4.490 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Namco
¿Qué más ha hecho?
Ridge Racer
Tekken
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad analógico

WIP3OUT SPECIAL EDITION

Regreso al futuro con esta remezcla de primera clase

FICHA

¿Disponible?
Julio
¿Cuánto cuesta?
4.490 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Psygnosis
¿Qué más ha hecho?
Rollcage Stage II
Colony Wars: Red Sun
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock, Cable de Enlace
¿Página Web?
www.wipeout3.com

¿NO SON MÁS GRANDES?





¡Ya te tengo, amiguito! ¡Voy a por tiiiiiii!



¡Oh, mamá, dónde estás cuando más te necesito! ¡Esto corre demasiadoooo!

W*ipeout* lleva dando guerra casi, casi desde los inicios de la PlayStation. A lo largo de todas sus reencarnaciones, siempre ha logrado llamar la atención por sus gráficos espectaculares, su acción frenética y por unas bandas sonoras de calidad. Pensábamos que *Wip3out* sería la última versión que aparecería en la PlayStation actual, pero estábamos equivocados, ya que de las profundidades de Psygnosis, surge ahora esta *Special Edition*.



AYUDA

Para arrancar con un impresionante empuje turbo, revoluciona los cohetes de tu motor al principio, y mantén las revoluciones en la marca roja durante toda la cuenta atrás. En cuanto la colegiala dé la salida, ¡pisa el acelerador a fondo!

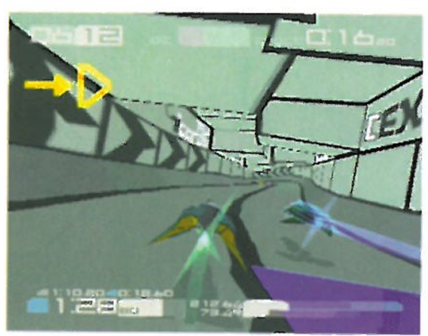
«PODRÁS ELEGIR ENTRE *WIPEOUT* O LIGAS CLÁSICAS»

Os preguntaréis qué puede tener de especial esta edición. En pocas palabras, se trata de *Wip3out*, con los mismos circuitos, los mismos vehículos, la misma interfaz y la misma banda sonora, pero con algo más que unos cuantos extras de regalo. En cuanto inicies el juego, lo primero que llamará tu atención es una opción adicional en el primer menú, bajo el nombre de Prototypes. Dentro, descubrirás una selección de prototipos de circuitos y naves, seguramente los que utilizó Psygnosis durante el desarrollo del juego. Tanto los circuitos como las naves no son más que esquemas con colores planos, si bien puedes jugar con ellos con toda normalidad.

Sin embargo, las novedades más suculentas las encontrarás una vez accedas al juego propiamente dicho. Después de seleccionar el modo de juego, podrás elegir entre *Wipeout* o ligas Clásicas. Si te decides por la opción *Wipeout* te encontrarás con los cuatro circuitos originales de *Wip3out* más los ocultos ya desactivados para ti. Lo mismo sucede en la selección de vehículos: dispones de los originales y de los cuatro adicionales desde un principio.

Dicho esto, semejante añadidura no justifica por sí sola el lanzamiento de una nueva edición de *Wipeout*; suerte que aún nos queda la liga Clásica. En ella encontrarás una selección de circuitos del *Wipeout* original y de *Wipeout 2097*. Sus gráficos se han mejorado, ya que han pasado por el rasero del motor de *Wip3out*, de modo que puedes competir por tus circuitos clásicos favoritos al tiempo que sacas el máximo provecho de los avances técnicos de la última versión.

Los incondicionales de *Wipeout* seguro que se lanzan a por esta edición especial en tropel,



En el modo Prototype, se han pasado con el diseño.



Puede que este circuito Prototipo parezca un tanto simplón, pero es tan endiablado, frenético y súper adictivo como el resto del juego.

GRAN MOMENTO

¡Las tres versiones de *Wipeout* unidas en un solo juego! Si incluso se nos saltan las lágrimas de la emoción.

para que en su colección no falte ni un solo título. Pero, ¿deberíamos los demás invertir nuestros ahorros en esta versión? Si, por algún guiño desdichado del destino, el fenómeno de *Wipeout* todavía no ha llamado a tu puerta, no deberías dudarlo ni un segundo. Pero si ya cuentas con una o dos entregas de la saga *Wipeout* en tu colección, puedes pensártelo dos veces.

MEJOR QUE WIP3OUT PEOR QUE WIPEOUT

POWER NOTA

Los tres Wipeout son juegos clásicos por derecho propio, pero gozar de lo mejor de cada uno en una edición especial, es como tocar el cielo y ¡a qué precio! Si todavía no tienes ninguno de los anteriores o eres un fan de Wipeout deberías correr hacia la tienda ahora mismo.



9

BALLISTIC

¡Bola-ndo voy, bola-ndo vengo, vengo!

ACCIÓN MAREANTE A TODA PASTILLA

Las bolitas no paran de moverse. No las pierdas de vista, dispara sin cesar, y al cabo de un rato estarás enganchado del todo. Incluso en tus sueños verás interminables espirales de pelotitas. Acabarás tarumba.









Los puzzles suelen ser los juegos más simples del universo de los videojuegos, si bien los que han logrado dar con una fórmula acertada (*Tetris, Bubble Bobble*, etc.), también pueden presumir de formar parte del género más adictivo de todos. Si alguna vez has intentado «echar una partidita rápida» a uno de estos juegos, ya sabrás a lo que nos referimos; al final jamás esa partidita es «rápida».

Por suerte, el último puzzle de Proein, *Ballistic*, forma parte de este grupo de juegos privilegiados. Nunca ganará un premio por sus gráficos o por el sonido, pero su adictiva jugabilidad conseguirá que te aísles del mundo exterior durante horas y horas.

La premisa es sencilla: los jugadores deben parar las bolas que no cesan jamás de desplazarse hacia el centro de una espiral. Para conseguirlo, debes disparar bolas desde el cañón que está situado en el centro de la espiral: cuando tres o más bolas hacen contacto, desaparecen.

A medida que avanza la partida, el desafío es mayor, ya que los *power ups* entran en juego y puedes echar mano de las reacciones en cadena para deshacerte del maremágnum de bolas. Hay tres tipos de juego: Panic (el ritmo se va acelerando paulatinamente hasta hacerse frenético), Stage (un modo puzzle ronda a ronda), y Vs (dos jugadores cara a cara). De los tres, Panic es el más adictivo, pero Vs también es una caña si tienes algún amigo competente cerca de ti. Los incondicionales de los puzzles deberían ir a comprarlo de inmediato, y el resto de mortales también debería tenerlo en cuenta; nadie se librará de su adictividad.

GRAN MOMENTO

Si lo que quieres es satisfacer tu ego, no dudes en machacar a todos tus amigos partida tras partida.



MEJOR QUE SPIN JAM PEOR QUE TETRIS

POWER NOTA

Un juego adictivo hasta la médula. Ballistic forma parte de ese tipo de juegos de fácil acceso, pero que pocos logran completar hasta el final. No obstante, si lo que pretendes es vacilar de las capacidades de la PlayStation delante de tus colegas, quizá no sea el título más adecuado.

8

FICHA

¿Disponible?
Julio

¿Cuánto cuesta?
N/D

¿Quién es el desarrollador?
THQ

¿Qué más ha hecho?
WWF Smackdown
Rugrats: Excursión al Estudio

¿Quién es el editor?
THQ

¿Quién es el distribuidor?
Proein

¿Cuántos jugadores?
1-2

¿Accesorios?
Dual Shock

¿Página Web?
www.thq.com

AYUDA

Cuanto más larga sea la cadena que acumules, más puntos conseguirás. Una cadena de ocho puede suponerte unos 10.000 puntos. Una de 19 ó 20 te sumará 100.000. ¡Siguiendo la proporción, si logras una cadena de 40 te anotarás 1.000.000 de puntos!

F1 RACING

Conduce como si estuvieras en 1999...

La madre de Jenson Button no compraría *F1 Racing*. No lo jugaría por muy aburrida que estuviera. Ni aunque se lo pusieran en bandeja. Y no por una cuestión de polígonos, apariciones súbitas o frecuencia de imágenes por segundo. No lo jugaría porque su hijo no aparece en él. El equipo de Williams lo forman Alessandro Zanardi y Ralf Schumacher, Damon Hill sigue conduciendo para Jordan y el equipo de Jaguar de Eddie Irvine ni siquiera existe todavía. ¡Es tan años 90!

De todas formas, volver a jugar con las estadísticas del año pasado no es el fin del mundo. Es como tener el equipo del Real Madrid del año pasado o *FIFA 99* en lugar de *FIFA 2000*. Como se diría en un caso así, «la verdad es que no importa». Y si unas alineaciones puestas al día, unos comentarios competentes y una buena banda sonora fueran lo más importante, entonces *ISS Pro Evolution* ni siquiera existiría y te verías obligado a jugar con *Actua Soccer 3* de por vida.

DE PAÍS EN PAÍS

Al menos no hay ningún «Mikkel Chumajer» conduciendo para un tal McLoren. Aunque sean de 1999, los pilotos de *F1 Racing* son auténticos y corren en todos los circuitos Grand Prix del mundo. Selecciona a Villeneuve y podrás pisar a fondo en las largas rectas de Adelaide, luego correr a toda velocidad por las calles de Montecarlo y hasta podrás conducir en Silverstone en pleno diluvio. Todo en los circuitos, desde las rectas a las curvas, pasando por las tribunas, rezuma realismo. Cuando conduces a más de 300 km/h por los circuitos de Hockenheim, Imola y Adelaide, jaleado por un público entusiasta, la sensación que tienes es fantástica.

Y quedarás el primero. Muchas veces. El modo arcade te ayuda a adentrarte en el juego para que luego te sea más fácil pillarle el tranquillo a las carreras realistas. Si juegas en el modo arcade ni siquiera tendrás que frenar en la primera curva. Espera a que los demás frenen, choca contra ellos por detrás y saldrás rebotado. Adelantar en una recta es harina de otro costal, ya que los otros conductores hacen eses, pero si te das parachoques contra parachoques, saldrás rebotado y les adelantarás. Ni siquiera acabas dando vueltas cuando aceleras en el césped. Este tipo de juego arcade descerebrado es muy divertido y está muy bien en *F1 2000*, pero en *F1 Racing* es demasiado fácil y no te prepara de verdad para las carreras realistas.

Pero bueno, *F1 2000* lo tiene todo. Si te olvidas de las alineaciones actualizadas y de los comentarios, este juego tiene una pinta estupenda y es realista. Pero incluso si *F1 Racing* tuviera todos los corredores, no podría superar al juego de EA.

FICHA

¿Disponible?
Julio
¿Cuánto cuesta?
6.995 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
UbiSoft
¿Qué más ha hecho?
Monaco Grand Prix
Rayman
¿Quién es el editor?
UbiSoft
¿Quién es el distribuidor?
UbiSoft
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Volante, Dual Shock
¿Página Web?
www.ubisoft.com

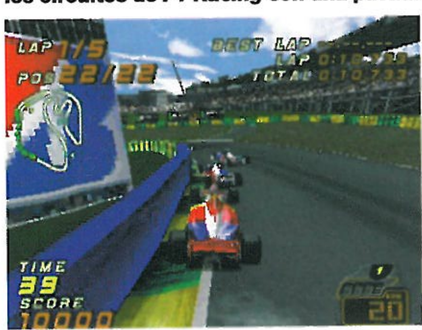
AYUDA

No frenes en la primera curva. Choca contra los otros coches por detrás y conduce pegado a la curva. Este método funciona en el modo simple. Si lo intentas en el modo realista, te expulsarán de la carrera.



CATEGORÍA MUNDIAL

Hay que decirlo todo, *F1 2000* es mucho mejor. Pero los circuitos de *F1 Racing* son una pasada. Aquí tienes los mejores...



Los pilotos profesionales ya deberían saber que es muy peligroso conducir por los bordes. No es de recibo.



Aunque aquí no hay coches contra los que rebotar, puedes salvar sin problemas esta curva tan difícil en el modo de juego más fácil.

DALE UN GOLPE

Todo el mundo sabe que lo mejor del Grand Prix es la salida. Está muy bien en F1 Racing porque puedes pasar de la posición 22 a la 15 quitándote de en medio a los coches rivales a fuerza de golpes.



No tengas miedo de dar una vuelta de campana. Estás en el modo arcade. Sólo da miedo en el modo realista.



Menuda prueba clasificatoria, ¿no? Empieza a quitarte de en medio a los demás pilotos, pero ya.



La perspectiva desde el interior del coche es muy curiosa porque puedes ver el volante, pero el piloto no tiene manos.

EN PAREJA

La mayor parte de juegos de carreras ofrecen hoy día un modo para dos jugadores y F1 Racing no es una excepción. Pero, a diferencia de F1 2000, no puedes disfrutar de una repetición instantánea cuando adelantas a tu colega en las rectas.





GRAN MOMENTO

No es nuevo, pero lo mejor es correr por el más grande de los circuitos Grand Prix, el famoso Grand Prix de Monaco. Es la carrera más difícil de todas, pero sin duda también la más emocionante.



MEJOR QUE MONACO GRAND PRIX

POWER NOTA

Gracias a unos coches veloces y unos circuitos totales, F1 Racing consigue subir al podio. Pero resulta demasiado fácil, tiene los corredores del año pasado y las repeticiones no son muy buenas. No va a ganar a F1 2000, así que tendrá que conformarse con el segundo puesto.



6

GALERIANS

Conduce a Rion en busca de su memoria...

PODERES PSÍQUICOS

Muchos de vosotros, entusiastas de la era cibernética, ya habréis visto la película anime japonesa Akira ¿no? Aquí también tendrás todos esos poderes mentales, como la piro y la telequinesis.



Si en el juego tomas cápsulas medicinales para equilibrar la mente, puedes causar destrucciones masivas. O encender una hoguera.



Este extraño círculo rojo quiere decir que te has topado con uno de los guardias. ¡Llama a la funeraria!

G*alerians* le debe bastante al género de terror y supervivencia. La historia empieza cuando una organización anónima secuestra a Rion (el personaje principal) para que les haga de cobaya en unos experimentos diabólicos. Por desgracia para los malos, Rion despierta con un caso agudo de amnesia y una misión para vengarse de sus secuestradores y averiguar qué es lo que quería hacer con él la organización.

El juego, que ocupa tres discos, ilustra la odisea de Rion, un chaval de 14 años que, en busca de «las respuestas» que expliquen su situación, atravesará cuatro niveles muy del estilo *Resident Evil*. Las preguntas: ¿por qué a mí? ¿Qué es lo que han hecho conmigo? Y ¿de dónde salen estos poderes especiales?

Los experimentos llevados a cabo con Rion le permiten —mediante los poderes de su mente— hacer saltar por los aires a los guardias de seguridad que le persiguen, los científicos y demás bazofia Galerian con tan sólo un pequeño puñetazo. También puede abrir puertas, visualizar acontecimientos pasados y otras cosas por el estilo. Pero estos poderes no duran siempre. Debes «alimentarlos» regularmente con unas cápsulas medicinales que hay esparcidas por todo el escenario del juego. Tener que mantener los poderes y la energía de Rion no conlleva necesariamente una mayor profundidad, sino que hace el juego más rutinario. Te verás hurgando en todos los montones de cajas, estantes y armarios que te salgan al paso. Lo que es una lástima, porque el argumento tan inquietante del juego es bastante atractivo. Las innovadoras habilidades de Rion están también muy desaprovechadas. Aunque de un aspecto estupendo, no las usas más que para sacarte de encima a los guardias de seguridad y los científicos. Es más, la mayoría de los puzzles se revelan al jugador cuando Rion usa su Poder Psíquico, así que no tienes que pensar demasiado. *Galerians* es un juego atractivo y te obsequiará con más de un escalofrío. Aunque no está a la altura de *Resident Evil* o *Silent Hill*, no está mal.



GRAN MOMENTO

Cuando llegas a dominar tus poderes psíquicos y explotas la cabeza de alguien, no puedes evitar reírte para tus adentros. Los demás poderes que puedes desarrollar son también muy llamativos. Por ejemplo, el modo en que puedes prender fuego a los malos con tan sólo el poder de tu pensamiento.



MEJOR QUE HARD EDGE PEOR QUE RESIDENT EVIL

POWER NOTA

Un argumento con mucho potencial que se ve deslucido por una jugabilidad trillada y unos puzzles muy fáciles. No puede rivalizar con los demás juegos de su género, ni en tamaño ni en calidad. Pero merece la pena probarlo.

6

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
ASCII
¿Quién es el editor?
Crave Entertainment
¿Quién es el distribuidor?
Acclaim
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock, Pad analógico
¿Página Web?
www.cravegames.com



AYUDA

Si completas el modo Story obtendrás bonus extra... si es que has acumulado los puntos suficientes, claro está.

TOSHINDEN 4

En la fiesta de los beat 'em up, siempre hay uno que se queda solo...

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
6.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Takara
¿Qué más ha hecho?
Toshinden 3
¿Quién es el editor?
Studio 3
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.studio3.co.uk

La serie *Toshinden* lleva ya muchísimos años en escena. Uno de los juegos que acompañaron el lanzamiento de la PlayStation fue el primero de esta serie y, curiosamente, los títulos *Toshinden* no han evolucionado mucho desde entonces. Esta última entrega sigue el mismo camino trillado de los demás títulos de la saga y ofrece una jugabilidad fuerte en cuanto a movimientos especiales y efectos de iluminación, pero floja en lo fundamental: la destreza en la lucha.

Cómo no, están presentes los típicos personajes Manga, así que prepárate para ver niños pequeños con ojos del tamaño de un plato y adolescentes con el pelo verde y de punta. Los movimientos también están sacados directamente del más que socorrido manual *anime*. Lo que quiere decir que la pirotecnia está servida y que en el juego tienen cabida toda suerte de movimientos extraños. Algunos de nuestros preferidos son el Baile Bullicioso y la Revolución Rosa; te lo podemos asegurar, no podrías ver movimientos como éstos ni en *Tekken*.

Hay un número limitado de jugadores y, aunque podrás acceder a unos cuantos personajes secretos, no tardarás en pensar que lo mejor sería dejarlos donde están porque no parece que aporten gran cosa a la dinámica del juego. Con todo, el mejor personaje es Bang-Boo, un robot gigantesco que tiene unas enormes metralletas por brazos.

Toshinden 4 busca atraer a los jugadores solitarios con una larga lista de opciones de juego (Tag, Supervivencia, Equipo). También hay un modo de base de datos muy completo que incluye las características y los retratos, en alta resolución, de todos los personajes.

MÚSCULOS DÉBILES

Lamentablemente, todos estos elementos adicionales no pueden ocultar el hecho de que la jugabilidad básica es más bien cansina y floja. Así como *Tekken* y *Street Fighter* intentan (en algunas ocasiones) evolucionar, *Toshinden* es una serie de juegos que parece anclada en el pasado.

Desde luego, hay *beat 'em up* peores en el mercado, pero *Toshinden* siempre ha quedado el segundo detrás de *Tekken* y esta cuarta entrega nunca va a poder desafiar el poderío de Namco o Capcom. Con unos gráficos mejores, una jugabilidad más firme y una galería de personajes más sensata, Takara tendría alguna posibilidad pero, por lo que se puede ver en este juego, lo mejor que pueden hacer es dejar que la serie desaparezca si no se mejora notablemente.

CHULETA DE CERDO

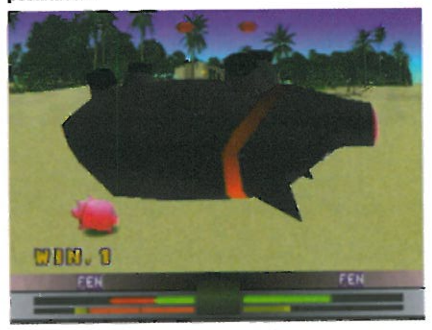
Como ya te hemos advertido, prepárate para ver de todo en *Toshinden.* Aquí tienes un buen ejemplo de ello.



Fen contra Fen. Los cerdos son algo más que mera decoración.



Si vas un poco más lejos, no obstante, se abre una posibilidad.



Queda claro quién ha ganado, ¿no?

No hay duda que a este doble de Tombi, llamado Fen, le encanta atizarte con su larga lanza...

Personajes de esos excéntricos, a la japonesa. Tienen su gracia pero carecen de profundidad.

AYUDA

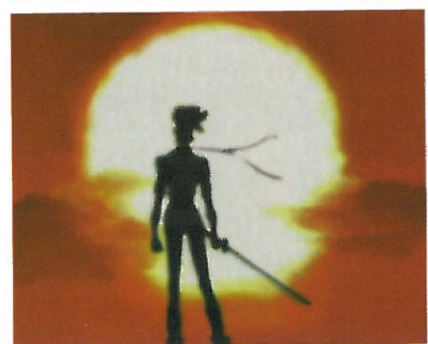
Pulsa dos veces Derecha, luego Izquierda (dos veces) y de nuevo Derecha (dos veces), R1, R2 en la pantalla del título y accederás a todos los personajes secretos.



Nos parece que el tipo de la derecha es más total que Subaru, pero hay quien se fija más en la indumentaria.

GRAN MOMENTO

Al principio del juego se ofrece una intro muy larga que hará las delicias de todos los fans del Manga. Lástima que el juego no esté a su altura en clase y estilo, ¿no?





MEJOR QUE MORTAL KOMBAT 4

POWER NOTA

Hay montones de opciones de juego y movimientos poco habituales, pero los gráficos no tienen gracia alguna y, comparado con los campeones del género, este beat 'em up no tiene ni dos puñetazos. Aparte de unos cuantos movimientos espectaculares, es una obra de aficionados.



5

CONCURSO SILENT BOMBER



Recorta por aquí

PW. 39

Cupón de respuesta

¿Qué nombre recibe el personaje al que controlas?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Silent Bomber*»; REVISTA **Power**
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

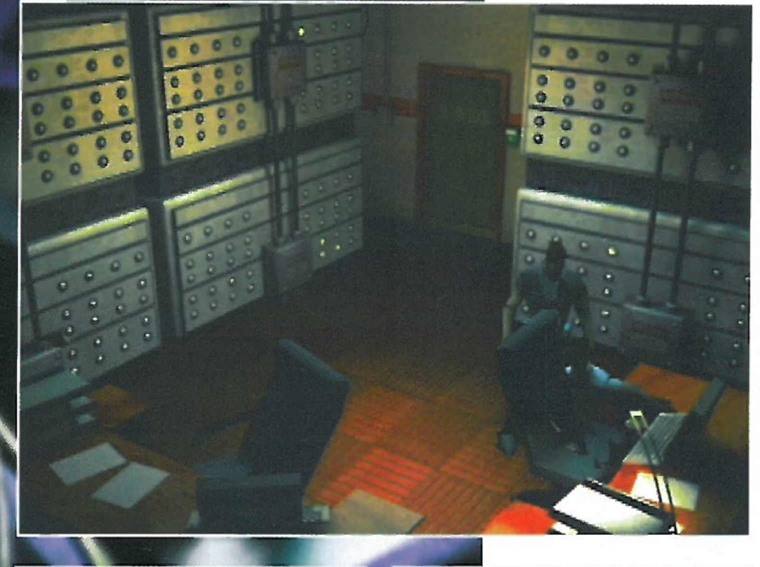
- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

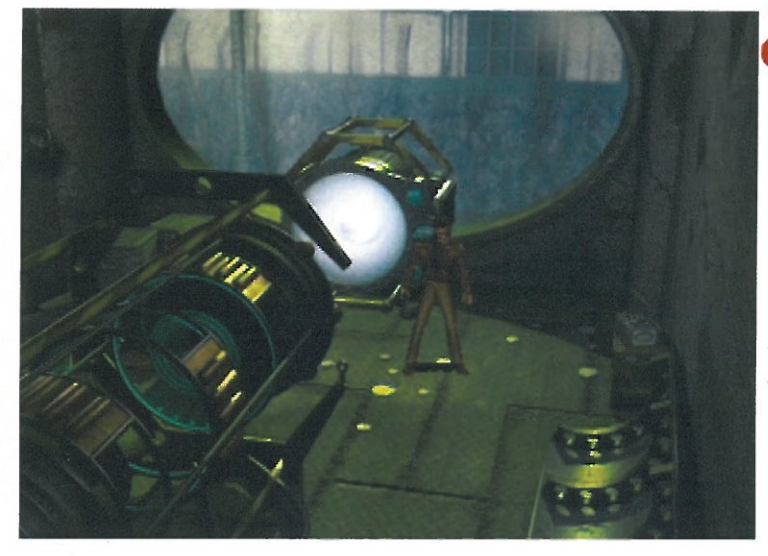

EXIT
DISTANCE
Éstos son los ganadores del concurso *PW.* 36
Dukes of Hazzard (Ubi Soft):
• 12 coches:
José Manuel Sánchez Mora
(Cornellà de Llobregat, Barcelona)
Pau Creus Orodea (Barcelona)
Denis Andrés de Sousa (Eibar, Gipuzkoa)
Ricardo Jiménez Montes (Barcelona)
Francisco Ortiz Freixa (Terrassa, Barcelona)
José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Marta Hernando Prior (Barcelona)
Francisco Rodríguez Borges (Huelva)
Juan Fernández Menéndez (Oviedo, Asturias)
Francisco Piqueras Hellín (Elda, Alicante)
José Ramón Acuña Pérez (Arcade, Pontevedra)
Miquel Corominola Elena (Lliçà de Vall, Barcelona)
• 6 juegos:
Rodolfo de Léon Marante
(La Laguna, Santa Cruz de Tenerife)
Manuel Cubel Ciudad (Valencia)
Carlos Tomás Moreno (Barcelona)
Amparo Such Roig (Algemesí, Valencia)
Anna Serra Parella (Serinyà, Girona)
Imanol González Fernández (Santurtzi, Bizkaia)
Respuesta:
Condado de Hazzard.
PARTICIPA
Y GANA UNO DE
LOS 25 JUEGOS
SILENT
BOMBER
SCORE 66760
STUDIO 3
© 2000 Studio 3.
Todos los derechos
reservados.
Virgin INTERactive

A SANGRE FRÍA

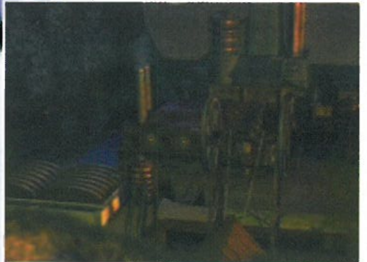
Infiltrarnos para averiguar el secreto del éxito cinematográfico de Revolution: una misión que no podíamos dejar pasar...

A SANGRE FRÍA

















Todos los fondos contienen sólo 300 K de datos. He aquí la razón de que en *A Sangre Fría* no sean necesarios los tiempos de carga entre una habitación y otra.



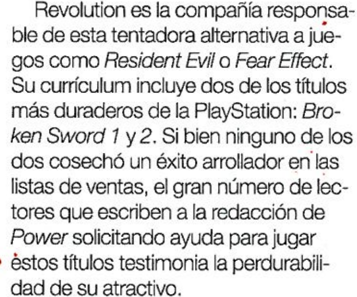
El nombre del juego despierta por sí solo imágenes en tu mente, incluso antes de que sepas de qué va. *A Sangre Fría*. Es un título inquietante que marca perfectamente el tono escalofriante del juego (analizado en el n.º 38 de *Power*).

Revolution es la compañía responsable de esta tentadora alternativa a juegos como *Resident Evil* o *Fear Effect*. Su currículum incluye dos de los títulos más duraderos de la PlayStation: *Broken Sword 1* y *2*. Si bien ninguno de los dos cosechó un éxito arrollador en las listas de ventas, el gran número de lectores que escriben a la redacción de *Power* solicitando ayuda para jugar éstos títulos testimonia la perdurabilidad de su atractivo.

Si todavía no conoces ninguna de estas dos aventuras, entonces es que te has perdido todo un universo de argumento, acción y sentido del humor. Ambas aventuras son del tipo apuntar y señalar (un género que desde entonces se ha vuelto, afortunadamente, mucho más sofisticado) y las dos tienen un argumento tan absorbente como el de una buena novela de Michael Crichton (autor, por ejemplo, de *Parque Jurásico*). Se trata de dos juegos muy infravalorados que todo aficionado a las buenas historias debería conocer.

Se podría decir que estos títulos fueron los primeros ejemplos de la ahora popular hornada de juegos cinematográficos que invade el mercado. Aunque limitados en el aspecto técnico, compensaban con creces esta carencia logrando que te identificaras con el personaje principal, al igual que ocurre en las películas. *A Sangre Fría* parte de la misma idea, pero aporta toda una serie de novedades a la fórmula.

Charles Cecil, Director General de Revolution, invitó a *Power* a visitar la sede de la compañía para que pudiéramos conocer el juego entre bastidores. Lo primero que quiso resaltar Cecil fue que *ASF* tiene un argumento muy sólido destinado a atrapar la mente del jugador de un modo nunca visto. En palabras de Cecil, el argumento es el siguiente: «juegas en el papel de un agente secreto británico en un futuro no muy lejano y tu misión es infiltrarte en un estado ex comunista ficticio para rescatar a un agente norteamericano». Hasta aquí, todo muy bien. A todo el mundo le gusta una buena historia de operaciones secretas y, si no, ahí está el éxito de *Metal Gear Solid*. «Sin embargo, las dos misiones del juego se desarrollan de forma retrospectiva.»





¿CAPTURA DE MOVIMIENTO? NI FALTA QUE HACE

Sorprende que no haya ni un solo momento en el juego en que se use la captura de movimiento, a pesar de los numerosos personajes que lo pueblan. Es un aspecto del proyecto del que Steven Gallagher se siente muy orgulloso: «contamos con un equipo de animación de mucho talento. Es más, incluso pienso que, si tuvieran tiempo, serían capaces de hacerle creer a uno que su trabajo se basa en capturas de movimiento». Estamos completamente de acuerdo.

A SANGRE FRÍA

Cecil se explica con más detalle mostrándonos la intro del juego. En la secuencia de vídeo puedes ver al personaje principal, que está siendo interrogado sin ningún miramiento en busca de información. Durante el interrogatorio, inyectan a nuestro héroe con agujas hipodérmicas el suero de la verdad y le sumergen la cabeza repetidamente en un depósito de agua, lo que anuncia que el juego va a permanecer fiel a su inquietante título.

A medida que se va desarrollando el vídeo, vemos que este hombre, John Cord, ha sido torturado de tal manera que ha acabado olvidando cómo ha llegado hasta allí. El machaqueo mental de que es objeto constantemente estimula su memoria fragmentada y, poco a poco, empieza a revivir su pasado. El juego se divide en nueve niveles. Siete de ellos tienen lugar antes de su captura y es en estas escenas donde deberás tomar el control de John.

La acción recuerda mucho a esos juegos que tanto adoramos. *Resident Evil* es una justa comparación. Tanto *RE* como *A Sangre Fría* utilizan una perspectiva en tercera persona y presentan unos decorados prerenderizados fantásticos. Lo que diferencia a *A Sangre Fría* (aparte de no tener *zombies* acechando por todas partes) es que no se producen tiempos de carga entre las habitaciones. *Fear Effect* ya nos dio a conocer por primera vez las maravillas de esta tecnología, ya sabes lo que dicen... la mejor forma de halagar es imitar. John Cord es, asimismo, un personaje mucho más conservador.

A TIRO LIMPIO

«*A Sangre Fría* consiste más en adoptar una táctica de sigilo durante las misiones que actuar a lo bestia», señala Cecil. «Puedes ir por ahí a tiro limpio y alcanzar tus objetivos, pero sólo en los dos primeros niveles.» Los niveles posteriores exigen una planificación mucho más cuidadosa y es aquí donde reside la auténtica innovación del juego.

El REMORA es un ordenador del tipo reloj de pulsera que John se ha puesto en el brazo. Del mismo modo que el radar de Snake le ayudaba a esquivar los guardias en *MGS*, el REMORA de John te permite infiltrarte en las instalaciones enemigas de las inmediaciones. Este factor es importante sobre todo a la hora de evitar los guardias que patrullan las diferentes instalaciones.

«Puedes eliminar a los guardias acercándote sigilosamente por detrás y golpeándoles o disparándoles», comenta Cecil. «No puedes disparar a los robots. Los guardias te oirán si haces ruido o si cruzas su campo de visión. Igual sucede con los robots, aunque su campo de visión es más reducido. Manejar el REMORA no es como jugar al ajedrez. Has de pensar en una estrategia que te lleve a tu objetivo por la mejor ruta y sin que seas detectado», asegura.

Cuando juntas todos los elementos del juego, el conjunto empieza a tomar forma como un proyecto muy cinematográfico. La estructura del argumento puede atribuirse a la costumbre que tuvo Cecil de ir al cine muy a menudo hace un par de años. Tanto *Pulp Fiction* como *Sospechosos habituales* recurren al mismo método de narrar la historia a través de escenas retrospectivas y Cecil tenía muchas ganas de recrear esta técnica. Pensaba, de hecho, que era la manera perfecta de aumentar las expectativas y sumergir todavía más al jugador en la historia.

Es innegable que los ángulos de cámara utilizados están influenciados por el cine. Steve Gallagher es el director artístico de *ASF*. El hecho de que fuera considerado el hombre mejor cualificado para dirigir el juego se hace evidente cuando te enteras de que ya ha trabajado antes en la industria del cine. Gallagher ha prestado su talento a películas como *La Trampa* (con Sean Connery) y ha trabajado con los responsables de la última película de James Bond.

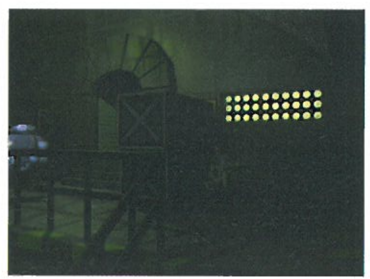
John Cord es un agente secreto británico que trabaja a las órdenes de un director llamado Alpha. Debido a la severa educación que ha recibido, han convertido a Cord en un agente extremadamente leal que nunca cuestiona sus órdenes. Hasta ahora, claro está.

BAJO LA PIEL

El hecho de que John Cord se mueva de manera tan convincente se debe, en parte, a otro truco ingenioso llamado Soft Skin. En lugar de tener que dibujar una y otra vez los personajes del juego, Revolution ha creado esqueletos virtuales. Luego los cubrieron con una piel digital que se mueve y dobla siguiendo la forma de los miembros.











LOS AUTÉNTICOS HOMBRES RAYO

Para crear los fabulosos efectos de iluminación de *A Sangre Fría*, Revolution ha empleado una técnica muy ingeniosa llamada «trazado inverso de rayos». Los detalles técnicos se nos escapan un poco, pero significa básicamente que las diferentes partes del cuerpo de John Cord estarán iluminadas debidamente según dónde estén situadas las luces de los niveles.

Por tanto, no es ninguna coincidencia que los escenarios de acción parezcan sacados de una historia de 007.

«La cámara virtual de *A Sangre Fría* nos ha ofrecido grandes oportunidades para plasmar efectos que no podríamos crear en la realidad», señala Gallagher. «Pero no queríamos desconcertar al jugador usando demasiados trucos llamativos. Una de las escenas con las que más contento me siento es cuando el héroe está intentando atravesar un abismo con un cable y la cámara realiza un movimiento panorámico que pone en evidencia la situación tan precaria en la que se encuentra Cord. Sencillo pero eficaz», sentencia. Otra escena que a Gallagher le gusta destacar implica la aparición de un misterioso personaje hacia el final del juego, pero no vamos a arruinarte el argumento del juego.

Así como normalmente damos por hecho que los decorados de un juego son buenos y ya está, es digno de mención el gran esmero que se ha puesto en la creación de los escenarios de *ASF*. Un buen ejemplo es el ficticio estado de Volgia, en el que se desarrolla el juego, y que se ha resuelto con gran acierto. Andrew Proctor es un diseñador de gráficos en 3-D de Revolution y es también el hombre con el que hay que hablar de los decorados del juego. Una conversación con él nos reveló las claves del diseño de Volgia: «queríamos dar al juego un aspecto gótico/futurista. Aunque ambientamos *A Sangre Fría* en el futuro, estábamos interesados en resaltar que Volgia presenta muchos puntos en común con Rusia. Diseñamos los decorados de forma que dieran la impresión de una tecnología decrépita, con unas máquinas cuyo aspecto fuera recargado y anticuado. A tal efecto, añadimos rejillas y chapas a las máquinas.»

No se puede negar que el juego, en su conjunto, tiene un aspecto formidable. Hasta los personajes con los que te vas topando (que son muchos) se han diseñado en alta resolución para lograr un mayor efecto.

A Sangre Fría es, sin lugar a dudas, uno de los juegos más ambiciosos que nos han llegado en los últimos años. Y lo que vamos a disfrutar todos en el futuro: Revolution ya ha empezado a diseñar un juego rompedor para PlayStation2...



Revolution quería desarrollar la historia dentro del propio juego, de ahí que haya insertado en él muy pocas secuencias de vídeo.



«LAS DOS MISIONES DEL JUEGO SE DESARROLLAN DE FORMA RETROSPECTIVA». CHARLES CECIL, DIRECTOR GENERAL

PLAYSTATION ESPECIAL 5 YA A LA VENTA



TRUCOS

AGOSTO 2000: NÚMERO 39

COLIN McRAE RALLY 2

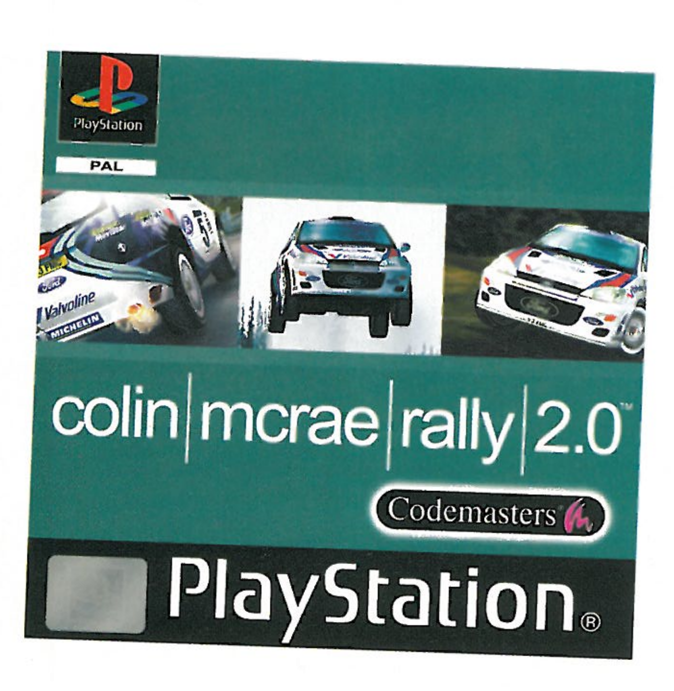
Es el juego que te conducirá a la meta de todos tus sueños, si es que eres un buen piloto. Así que... ¿por qué no cambias de página y te empapas de la mejor guía para el mejor juego de *rallies*?

ESTEMES

BIENVENIDO A LA SECCIÓN DE TRUCOS

COLIN McRAE RALLY 2

No te engañes. Éste es el mejor juego de *rallies* de todos los tiempos. Y es también, como ya habrás descubierto, muy, pero que muy difícil. Así que abróchate el cinturón



TOMAR LAS CURVAS



¡No apartes la vista de la carretera cuando estás conduciendo! Este juego exige una atención total por tu parte ya que un descuido puede derivar en un TORTAZO en toda regla.

El aspecto más importante de todo juego de carreras es aprender a tomar las diferentes curvas que se te presentan, de modo que lo mejor será empezar con una guía para afrontar los giros más duros y cerrados de *Colin McRae 2*.

Configura el frenado y la potencia del coche de forma que, cuando frenes o aceleres durante las curvas más cerradas, puedas girar más y dominar el vehículo más fácilmente.

Fíjate en qué tipos de curva —ya sean cerradas o fáciles— representan las diferentes cajas coloreadas. De esta manera, con tan sólo ver el color sabrás qué es lo que te puedes esperar sin tener que desviar la mirada de la pista para ver la flecha.



Concéntrate en la carretera que tienes delante y no esperes a que tu copiloto te diga lo que has de hacer. A veces, cuando se acercan dos curvas casi seguidas (sobre todo cuando la pista se desdobla), tu copiloto te dará a gritos dos instrucciones diferentes, a menudo confundiéndote y enviándote así por una pista sin salida.


Ford
Ford
Hertz
S9 FMC
focus
MARTINI
Valvoline
MICHELIN





Quédate en la carretera siempre que puedas. Puede resultar muy tentador atajar por un llano de hierba pero perderás tanta velocidad que, a la larga, nunca sale a cuenta.

No pierdas la calma con el Pad analógico; realiza movimientos suaves, pero firmes, con el coche. No empujes la palanca demasiado fuerte en cada curva o, de lo contrario, nunca llegarás a deslizarte con la suavidad necesaria para tomar muchas de las curvas más fáciles.

En el caso de las curvas menos acusadas, no obstante, mantén el dedo en el acelerador cuando frenes. De esta forma, conseguirás reducir la velocidad durante un instante y acelerar después rápidamente para salir del paso sin problemas.

Recuerda que estás en un juego de *rallies* y que es más importante tomar velocidad al *salir* de la curva que al *tomarla*.



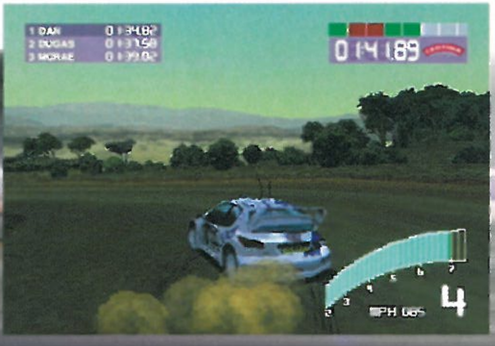
En las curvas cerradas tendrás que frenar con gran pericia, de modo que suelta el acelerador y aprieta FUERTE el freno cuando gires. No te pases con el pedal y superarás la curva sin problemas.

CONDICIONES

Las diferentes condiciones de la carretera tendrán un efecto importantísimo en el rendimiento de tu vehículo, el tipo de neumáticos elegido (seleccionado automáticamente) y también en tu estilo de conducir. Te facilitamos unos cuantos consejos para enfrentarte mejor a los elementos en tu lucha por ir más rápido.

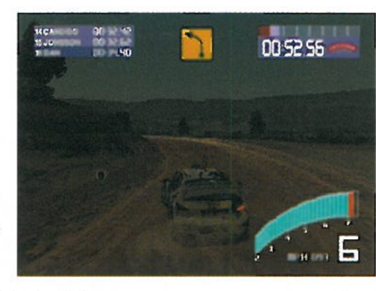
ASFALTO

La sensación de velocidad en estas pistas es mucho mayor que en las de nieve y barro. Las curvas son mucho más fáciles de tomar en estas pistas. Basta con que seas lo suficientemente valiente para intentarlo. Reduce el nivel de la suspensión para lograr el máximo de agarre.



GRAVILLA

La aceleración es más lenta en las pistas de gravilla, además de que tu agarre se ve mermado. Lo mejor es que configures la suspensión a un nivel ligeramente más suave que en las pistas de asfalto. Procura situar el cambio de marchas un poco más a la izquierda si el pronóstico del tiempo indica lluvia. Intenta frenar un poco antes que en el caso de una pista de asfalto y recuerda que ya no puedes tomar casi ninguna curva a toda velocidad. Tendrás que reducir un poco la velocidad en las curvas más cerradas, ya que estas partes de la pista suelen tener muy pocas o ninguna barrera, lo que significa que es posible que te salgas de la pista y pierdas un tiempo precioso. La frecuencia de los cambios de marcha depende, en última instancia, de las curvas que te vayas encontrando, pero si dejas el cambio de marchas en el centro lograrás un buen equilibrio entre el nivel de aceleración y la velocidad máxima.



BARRO

El barro seco no presenta demasiados problemas; si brilla el sol, tu coche agarrará bastante bien en la pista. El barro mojado, sin embargo, es una fuente continua de problemas puesto que resbalas y sales disparado por todas partes, entorpeciendo tu carrera. Reduce el nivel de la suspensión (elevando, como consecuencia, el coche) y no dañarás demasiado el tubo de escape cuando vayas dando botes por los baches.
Cuando el terreno es accidentado, en las pistas de barro y polvo deberás reducir la frecuencia de los cambios de marcha y lucir tu habilidad para deslizarte por las curvas. Acércate por el lado exterior y métete en la curva hasta que la parte trasera del coche salga hacia fuera, luego frena para reducir velocidad y sigue deslizándote empujando la palanca en dirección contraria a la curva.

NIEVE

¡Uf, la nieve! Incluso con tus neumáticos especiales, te las vas a ver y desear. Lo más importante es que no gires demasiado, aun cuando la curva sea cerrada. Si empujas la palanca demasiado fuerte, el coche girará de más y te encontrarás la curva de frente. Cuando la curva esté helada, empieza a girar antes y frena para que la parte trasera del coche se deslice hacia fuera, pero suelta el acelerador cuando tomes la curva. Si ves que te deslizas demasiado, empuja FUERTE la palanca en la dirección contraria y bloquea las ruedas hasta que disminuya la velocidad. Luego dale al pedal. Configura tu coche de forma que tenga un mayor nivel de aceleración para recuperar velocidad tras una curva resbaladiza.

TIEMPO





SOLEADO

El asfalto está caliente, la gravilla seca, la nieve crujiente y el barro duro. Un tiempo muy soleado implica un buen agarre, por lo que no necesitas configurar el coche para que gire de más en las curvas más cerradas.

NUBLADO/SECO

El agarre se ve ligeramente mermado, de modo que modifica un poco las condiciones de tu coche para compensar esta situación a la hora de girar el volante. Tus neumáticos pisarán suelo SECO ya que no hay lluvia.

LLOVIZNA/ AGUACEROS

Te puede ocurrir ahora que la curva más cerrada te resulte algo más difícil de tomar, pero no hay ninguna razón, aparte de ésta, para cambiar tu coche. Modifica la potencia y el frenado para no girar tanto si es necesario.





LLUVIA/TORMENTA

En las tormentas, el viento no parece afectar demasiado a tu coche, así que no te preocupes lo más mínimo. Una carretera mojada es una carretera resbaladiza, por lo que deberás configurar el manejo de tu coche para que no gire tanto y aumentar la suspensión.



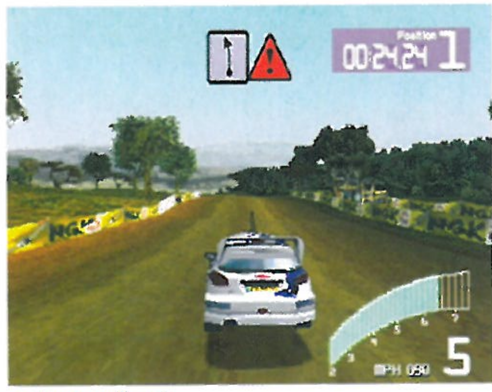
NIEVE/VENTISCA

Cuando cae la nieve por la pista, se hiela rápidamente, haciendo la conducción muy peligrosa debido a que el agarre del coche es menor. Frena antes a la hora de tomar las curvas, relaja la presión del frenado para que las ruedas no se bloqueen y reduce la frecuencia de los cambios de marcha.



GIROS

Tu copiloto te informará a grito limpio de los diferentes tipos de curvas arriesgadas que te saldrán al encuentro, así que es importante conocer un poco la jerga del mundo de las carreras y saber cómo tomar todas y cada una de estas curvas. Están clasificadas en una escala de 1 a 6, de mayor a menor dificultad, y el número que exclama el copiloto indica la distancia aproximada a la que se encuentra la curva. Si no, en lugar de escuchar al copiloto, puedes valerte de las señales de giro codificadas por colores que aparecen en la parte superior de la pantalla y de tus propios ojos para calcular la distancia. De todas formas, hemos de hacer hincapié en que *Colin McRae Rally 2* no es la clase de juego del que puedas apartar la vista por un instante sin que te ocurra algún percance, de modo que, por si acaso, usa tus oídos.



6 (MUY FÁCIL)

Una curva de esta categoría es lo bastante fácil como para que la superes hasta en la peor de las carreteras. Puedes pasarla a toda velocidad con los movimientos de volante justos. Cuando se sucedan diversas curvas en un espacio abierto, pisa el acelerador y conduce por la hierba, el barro, etc. como si el tramo de carretera fuera una recta. Por el contrario, si intentas seguir las curvas de la carretera, tu coche «culebreará» y te resultará cada vez más difícil dominarlo.



5 (FÁCIL)

Un poco más difícil, pero aun así podrás pasarla acelerando. Si la pista está cubierta de nieve o hielo, te convendría reducir la velocidad un poco para conseguir un mayor agarre cuando tomes la curva.



4 (NORMAL)

En una pista de asfalto, podrás tomar este tipo de curvas con el pie puesto en el pedal, pero en el caso de los otros tipos de carretera tendrás que reducir la velocidad. Acércate desde la parte exterior y adéntrate, soltando el acelerador si es necesario para agarrar mejor en la carretera y facilitar tu paso por la curva.



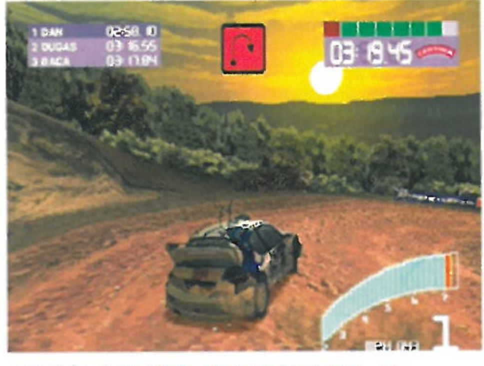
3 (ÁNGULO RECTO)

Colócate en la parte exterior cuando te aproximes a la curva y empieza a aminorar; necesitas la velocidad al *salir* de la curva, no a la entrada. Métete en la curva, todavía frenando, y una vez dentro, pisa el acelerador cuando salgas.



2 (MUY CERRADA)

De nuevo, aproxímate desde la parte de fuera, empieza a frenar con antelación y desliza la parte trasera del coche al tiempo que mantienes el capó cerca de la parte interior de la curva. Usa el acelerador para prolongar el deslizamiento y cuando salgas de la curva, ajusta las ruedas para salir disparado.



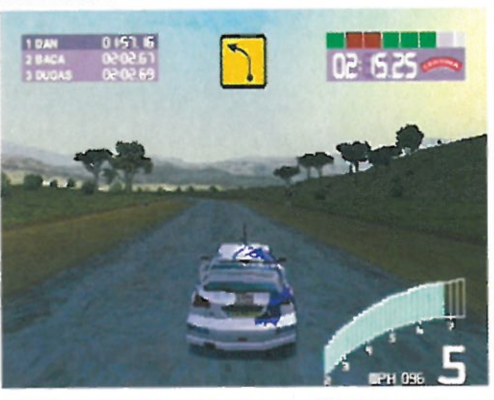
CURVA CERRADA EN FORMA DE «U»

Cuando se te aparezca una curva en forma de «U», desplaza tu coche hacia la parte exterior y, con el pie fuera del pedal, frena (sírvete de tu medidor de velocidad y prueba hasta ver cuánto necesitas frenar). Si la propensión de los frenos está configurada para girar de más, sal de la curva y luego métete de forma que la parte trasera de tu coche se deslice hacia fuera. Ahora que has conseguido deslizarte, pisa el acelerador para prolongar el deslizamiento hasta que puedas enderezar el coche y alejarte.



CURVA CERRADA

Éstas son, cuando menos, una pesadilla. Las curvas cerradas son la cruz de los pilotos de *rally* de todo el mundo. Cuando te aproximes a la curva, lo que has de hacer es desplazarte hacia la parte exterior y pisar el acelerador y los frenos simultáneamente. Has de proceder de esta manera justo antes de que empiece la curva. Sigue frenando y métete de lleno en la curva cuando tengas que girar; después, en cuanto tengas delante la dirección correcta, suelta el freno y acelera. Puede que te lleve algo de práctica, pero llegar a dominar una curva cerrada supone un gran paso en tu camino, sucio y serpenteante, hacia la victoria.



CURVAS EN FORMA DE «S» (ABIERTAS)

Se trata de curvas hacia la izquierda y la derecha que se suceden una detrás de otra, en forma de «S». En los espacios abiertos, cuando las curvas son más fáciles, puedes limitarte a pisar el acelerador y pasar como un rayo por la pista, ya que apenas tendrás que realizar movimientos de zigzagueo. Con todo, las curvas más acusadas son sumamente peligrosas. Como no hay vallas protectoras, deberás aminorar velocidad hasta avanzar a paso de tortuga en la primera curva y proceder del mismo modo en la segunda. Cuando hayas aprendido esta técnica, prueba a tomar este tipo de curvas a una velocidad cada vez mayor hasta que tu destreza sea digna del mismísimo Colin. Al poco tiempo, verás cómo vas de lado a lado por la carretera.



CURVAS EN FORMA DE «S» (CERCADAS)

Las curvas están cercadas por vallas protectoras u objetos similares a un lado de la carretera, lo que es al mismo tiempo una ventaja y un inconveniente. Aunque este tipo de curvas evitan que te salgas de la pista y acabes en alguna cuneta, te impiden asimismo atajar por la hierba o el barro que bordea la carretera; no te queda más remedio que tomar la curva por los cuernos. Y lo has de hacer bien. Aminora la velocidad y mantén controlado el coche, ya que zigzaguear por estas curvas es muy difícil.

COCHES



FORD FOCUS

Es el vehículo ideal para los principiantes ya que responde muy bien tanto en las pistas de barro como en el asfalto. Tiene una aceleración razonable, una buena velocidad máxima y su manejo no es ni demasiado suelto ni demasiado rígido. Puedes deslizarte por las curvas sin problemas bajo cualquier tipo de condiciones meteorológicas, por lo que selecciónalo como vehículo inicial antes de pasar a otro coche que se adecúe más a tu estilo de conducir.



SEAT CÓRDOBA

Este pequeño bólido amarillo tiene una aceleración muy rápida gracias a su ligera y pulida carrocería. También su manejo es muy holgado, por lo que no tendrás problemas a la hora de deslizarte por las curvas cerradas. Su mejor rendimiento se produce en las pistas mojadas y cubiertas de barro y, a pesar de su discreta velocidad máxima, constituye un vehículo de unas prestaciones más que decentes.



MITSUBISHI LANCER

Es más pesado que el Ford Focus y puede resultar demasiado lento para los que conozcan bien el coche preferido de Colin McRae, por lo que recomendamos que al empezar se elija uno de los dos. El Mitsubishi Lancer es más adecuado para los jugadores que conducen en un estilo arcade sobre asfalto y gravilla, debido a que por su peso agarra mejor a la carretera. Pero también, precisamente por ello, los deslizamientos con cambio de velocidad son más difíciles de realizar, por lo que responde mejor en los circuitos de carretera secos.



SUBARU IMPREZA

El Impreza tiene una buena aceleración, además de una velocidad máxima razonable, pero lleva su tiempo acostumbrarse a su manejo tan suelto. Agarra bien en el asfalto y la gravilla, pero el barro y la nieve te procurarán problemas a no ser que manejes con suavidad la palanca análoga y deslices con gracia la parte trasera del coche cuando tomes las curvas.



TOYOTA COROLLA

Esta bestia de coche, grande y fornido, por regla general tiene una aceleración lenta, pero puede alcanzar una excelente velocidad máxima. Está recomendado para las pistas mojadas y resbaladizas, donde el agarre es menor y los jugadores experimentados pueden sacar partido de sus grandes posibilidades de llevar a cabo deslizamientos con cambio de velocidad. Conviene configurar la frecuencia de los cambios de marcha un punto por debajo de lo normal ya que tarda bastante en volver a acelerar.

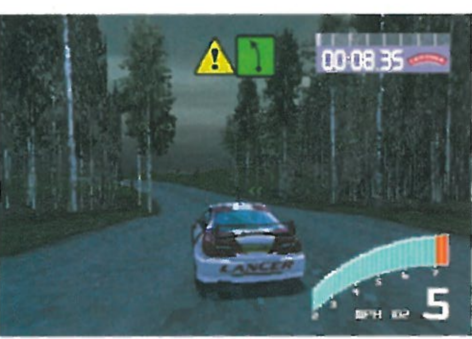


PEUGEOT 206

Es pequeño si lo comparamos con otros coches, pero el 206 es ligero y tiene un buen agarre. Se parece en muchos aspectos al Ford Focus, aunque su manejo es ligeramente más lento ya que dispone de una potencia mayor. Vas a tener que dedicar bastante tiempo a practicar con este coche para ver si se adecúa a tu estilo.

COCHES SECRETOS

Si te llevas el oro en muchos circuitos del modo arcade o del modo Rally, accederás a unos vehículos extra con los que podrás quemar neumáticos en la carretera. En su mayor parte se trata de versiones mejoradas de algunos de los coches de los que dispones, pero con un mayor énfasis en la potencia. Aquí tienes dos de ellos.



MITSUBISHI LANCER TURISMO

Accedes a él cuando ganas el oro en el Rally de Grecia (nivel Intermedio).

Este coche, más pesado que el Alternate 1, no es la clase de vehículo que te encontrarías en una pista de tierra de Grecia, sino más bien en el cinturón de ronda de tu ciudad. Está más indicado para las carreteras asfaltadas debido a su buen agarre, tiene un tono blanco precioso y fuerza de sobras.



MITSUBISHI LANCER ALTERNATE 1

Accedes a él cuando ganas el oro en la clase B arcade (nivel Intermedio).

El Alternate 1 es más ligero que el Lancer normal, por lo que es más fácil realizar con él deslizamientos con cambio de velocidad en las pistas de barro. Su potencia supera a la de su predecesor, lo que permite al conductor salvar sin problemas las curvas más difíciles. Se agarra bien a la pista y ofrece un agarre y una fiabilidad mayores en su manejo por carretera. Abróchate el cinturón, ¡es un coche de primera!

LOS PAÍSES

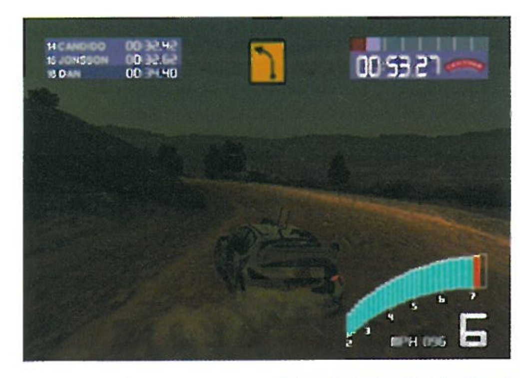


FINLANDIA

Es el primero de los maravillosos escenarios de tus carreras. La mayor parte de las pistas de Finlandia son de gravilla y asfalto. En muchos de los circuitos te saldrás de la carretera y atravesarás bosques, por lo que tendrás que reducir la velocidad para poder sortear los giros y recodos al tiempo que esquivas los numerosos árboles que bordean la carretera. Este país presenta los circuitos más fáciles y no debería ser ningún problema para cualquier piloto competente que se precie.

CUIDADO CON: Finlandia 2ª Etapa — En el bosque, hay una curva a la derecha que si se te escapa, te enviará de cabeza hacia los espectadores.



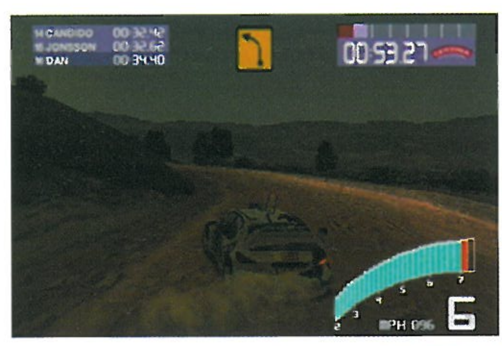


GRECIA



Es una de cal y otra de arena. Empieza difícil y se va volviendo cada vez más fácil a medida que se suceden las etapas, así que no te creas que vas a poder sacarles tanta ventaja a tus adversarios como en el caso de Finlandia. Los circuitos varían, de modo que ajusta la frecuencia de los cambios de marcha para compensar todas las curvas y rectas y, en caso de duda, configúralas por lo bajo; puede que no consigas tiempos récord pero, al menos, tendrás una oportunidad de batir a tus competidores.

CUIDADO CON: Grecia 3ª Etapa — Es el circuito en el que las vas a pasar canutas haciendo todo lo posible para volver a estar en cabeza en la carrera.

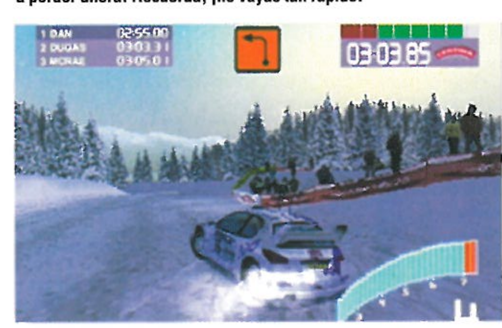


FRANCIA



Se trata de una carrera a toda velocidad por las pistas de asfalto de la pintoresca Francia, en la que deberás tener unos nervios de acero para tomar las curvas a máxima velocidad. Los adversarios de la CPU forzarán sus motores con igual empeño, así que no te extrañes si te encuentras con que te has quedado unos cuantos segundos por detrás de ellos. Reduce la propensión de los frenos y la potencia para mejorar el manejo a alta velocidad y recuerda que las últimas carreras son mucho más fáciles, lo que te permitirá recuperar GRAN parte del tiempo que hayas podido perder durante la carrera.

CUIDADO CON: Francia 2ª Etapa — Después de haber sudado tanto para completar la primera carrera, no lo vayas a echar todo a perder ahora. Recuerda, ¡no vayas tan rápido!



SUECIA



Nieve, nieve y más nieve. Suecia, tan traidora como hermosa, puede ser sumamente frustrante para los que no estén familiarizados con la nieve. Calibra la suspensión y sitúala hacia el centro del extremo izquierdo del indicador, configura la potencia y la propensión de los frenos un poco hacia delante (para no girar tanto y conseguir un mayor control). Debes reducir la potencia del frenado y la frecuencia de los cambios de marcha para alcanzar una aceleración más rápida.

CUIDADO CON: Suecia 1ª Etapa — Tu primer contacto con el crudo invierno y ¡no veas cómo se las gasta!



AUSTRALIA



En el interior de Australia corres bajo un sol abrasador que lo seca todo. El agarre se ve reforzado cuando el fuerte calor australiano cuece las pistas, lo que significa que los coches van a todo correr y las pastillas de frenos se consumen todavía más rápido. Configura los frenos a su máxima potencia y estudia los circuitos que te esperan para ver si deberías reducir la frecuencia de los cambios de marcha (este circuito presenta algunos giros y curvas muy difíciles).

CUIDADO CON: Australia 4ª Etapa — Es probablemente una de las pistas más críticas, sea cual sea el modo de dificultad que hayas escogido. Presta atención a tu copiloto ya que algunas curvas son muy difíciles de calibrar.

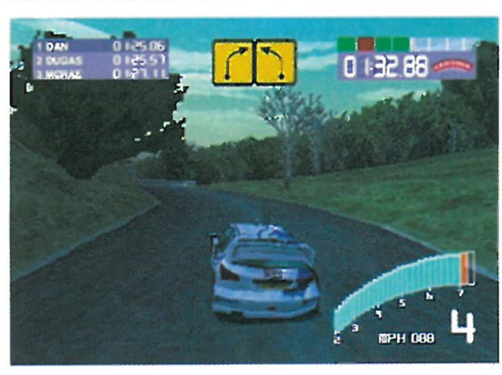




KENIA

Las carreras a través de terrenos desolados procuran unas persecuciones de alta velocidad. La carretera está llena de baches, por lo que has de ajustar consecuentemente la suspensión. Además, te conviene aumentar la frecuencia de los cambios de marcha para conseguir una velocidad máxima más alta. Deberás cambiar la propensión de los frenos y la potencia para aumentar el giro en las llanuras polvorientas. Puedes configurar el volante a rápido o suelto dependiendo de cómo quieras tomar las curvas, de forma cerrada o deslizándote.

CUIDADO CON: Kenia 2ª Etapa — Encontrarás en esta etapa algunas curvas cerradas de lo más espinosas, pero las rectas te ayudarán a recuperar tiempo.



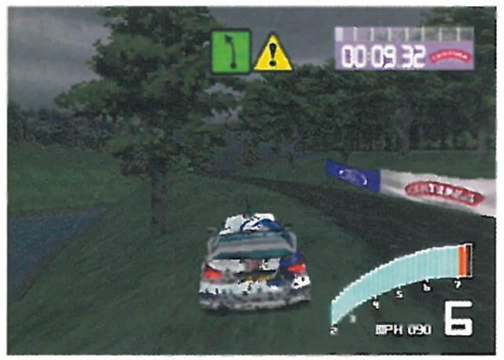
ITALIA

Italia presenta un tiempo muy agradable y un paisaje hermosísimo. Las pistas suben y bajan colinas y serpentean por todas partes, y resultan problemáticas a no ser que configures tu coche adecuadamente. Reduce la frecuencia de cambios de marcha y cambia el manejo (la propensión de los frenos y la potencia) para poder girar más cuando tomes las curvas.

CUIDADO CON: Italia 3ª Etapa — Serpentea por todas partes, a la izquierda, derecha, izquierda otra vez, mientras corres por unas carreteras de lo más estrechas y sin vallas protectoras. Configura la aceleración al máximo para esta pista.





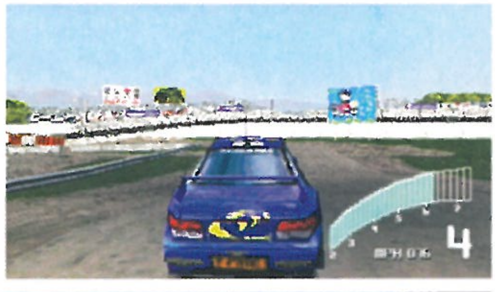




REINO UNIDO

Lleno de carreteras rurales antiguas, verde por todas partes y cabinas de teléfono rojas. (¡Hurra!, sabíamos que tendrían que aparecer tarde o temprano.) Las pistas británicas son endiabladamente complicadas como para completarlas en tiempos récord porque son en su mayor parte estrechas y serpentean por todas partes (¿qué fue de aquellas carreteras romanas tan rectas?), convirtiendo las carreras en una sucesión de paradas y vueltas a empezar. Ah, y, cómo no, llueve, a RAUDALES, lo que no augura nada bueno puesto que intentas desesperadamente recuperar el tiempo perdido. Procura tener una frecuencia de cambios de marcha, una propensión de los frenos y una potencia bajas para posibilitar unos giros más cerrados bajo un aceleración y un frenado continuos.

CUIDADO CON: Reino Unido 1ª Etapa — Ojo con el giro a la derecha cuando conduces al lado del arroyo, ya que vas a tener que dar un sonoro frenazo.



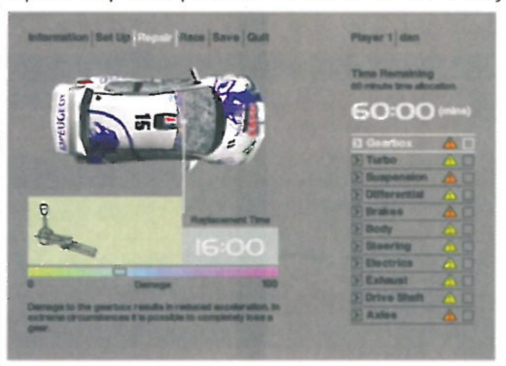


JAPÓN

Japón es el escenario del modo Desafío que aparece al poco de iniciarse el juego. Es un circuito vallado, mezcla de polvo y asfalto, por el que corres a toda pastilla compitiendo con otro piloto (como los circuitos SS del modo Rally). No puedes cambiar las configuraciones ni elegir los coches, por lo que todo depende de tu destreza al volante.

EN LOS BOXES

Cuando compites en los campeonatos de *rally,* dispones de un total de 60 minutos para preparar tu coche. Ya hemos tocado los puntos más importantes acerca de la personalización y el ajuste de tu coche en relación a las diferentes condiciones que le afectan, de modo que aquí te explicaremos cuál es la mejor manera de reparar las partes que resulten dañadas durante el *rally*.



CAJA DE CAMBIOS

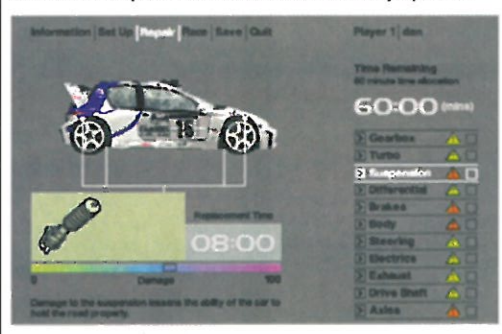
Es una de las partes cuya reparación lleva más tiempo: 16 minutos. La caja de cambios afecta directamente a la aceleración del coche. Un fallo en la caja de cambios te supondrá una pérdida de velocidad por segundo muy valiosa y, si la fuerzas demasiado, puede que acabes inutilizando alguna marcha. La caja de cambios es absolutamente imprescindible para todo tipo de condiciones y países por los que corras.

¿PRIORIDAD? Repárala inmediatamente. Es uno de los elementos más delicados y uno de los más importantes de todos. Tras dos carreras, puede quedar para el arrastre.

TURBO

Esta parte del coche proporciona un empuje a los aceleradores, de modo que no dejes que quede dañado o, de lo contrario, acelerarás más lentamente que un vehículo conducido por una anciana. Es fundamental mantener el turbo en perfectas condiciones para superar pistas como las de Italia, ya que estarás siempre parando y reiniciando la marcha. El turbo es, por esta razón, una pieza vital del equipo del coche.

¿PRIORIDAD? Es, ciertamente, una de las partes más importantes en los circuitos que tienen muchas curvas cerradas ya que es el



acelerador principal. Echa un vistazo a las pistas por las que vas a correr y haz de esta pieza una prioridad si es necesaria una aceleración rápida (lo cual es, normalmente, el caso).

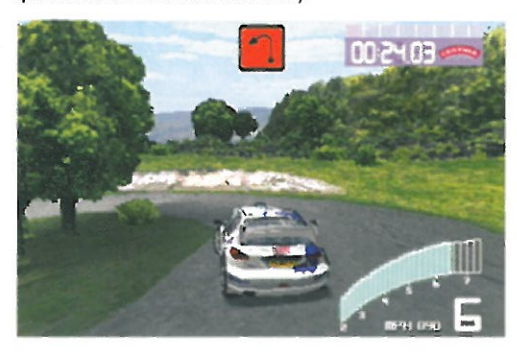
SUSPENSIÓN

Afecta sobremanera al agarre de tu coche, por lo que esta parte debe ser reparada si las condiciones a las que te enfrentas exigen un agarre fuerte o suave a la pista. Si la suspensión resulta demasiado dañada (y en algunos circuitos no tardarás en comprobarlo), puede que acabes deslizándote por todas partes, así como que el manejo del coche se vea gravemente entorpecido. Y si el vehículo no responde como es debido, te vas a sentir MUY frustrado...

¿PRIORIDAD? ¡Total! Es del todo imprescindible en los circuitos de asfalto, en los que has de mantener la velocidad alta y el agarre ajustado si quieres alcanzar una marca decente. Si el agarre de tu coche se ve alterado a causa de los daños, puede que la más fácil de las curvas te resulte una pesadilla.

DIFERENCIAL

Este elemento afecta a la potencia de las ruedas traseras, de donde procede gran parte de la fuerza y el equilibrio necesarios cuando tomas las curvas más difíciles. Por esta razón, los daños que pueda sufrir el diferencial obstaculizan tu conducción y, cuando el coche está realmente fastidiado, se comporta como si se tratara de las ruedas delanteras (sin duda, algo que NO quieres que te suceda en medio de una carrera).



¿PRIORIDAD? Esta pieza, ligada a la capacidad de manejo del coche, impide que tomes las curvas suavemente y sin problemas si resulta gravemente dañada. Asegúrate de que sea una de tus prioridades.

FRENOS

Fíjate bien en cómo responden los frenos a la presión a la que los sometes. Todo lo que quede por encima de un 25% de daños tendrá un efecto inmediato en la rapidez con la que el coche frene y, cuando las pastillas de frenos se hayan consumido, tendrás que empezar a frenar con mucha antelación al aproximarte a una curva. Si el circuito presenta unas cuantas rectas seguidas de curvas, comprobarás que unos frenos debilitados pueden causar muchos problemas cuando te metas de cabeza en una cuneta.

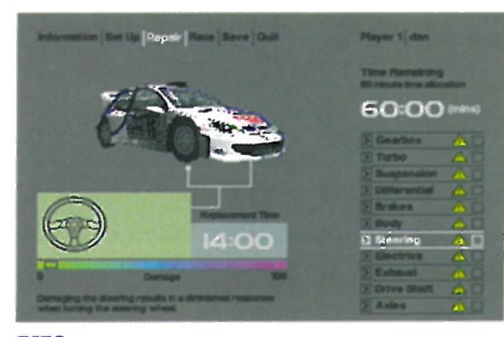


¿PRIORIDAD? Si has configurado el coche para que tenga una menor potencia de frenado, entonces este comentario no será muy relevante, pero, con todo, cuando los daños son superiores al 25% el riesgo es muy grande. Las carreras a gran velocidad que se desarrollan sobre el asfalto exigen que tus pastillas de freno estén en unas condiciones óptimas, ya que suelen estar sometidas a una gran presión para reducir la velocidad del coche.

CARROCERÍA

Naturalmente, la carrocería de tu coche va a sufrir unas cuantas abolladuras y rasguños si te vas dando contra las vallas protectoras o si das vueltas de campana y los efectos no se van a limitar al aspecto de tu coche. Cuando la carrocería está abollada y hecha polvo, pierde su lustre y cambia el modo en que le afecta el aire, incrementando por consiguiente la resistencia al mismo. En otras palabras, la aceleración y la velocidad máxima de tu coche se verán reducidas. Pero eso no es todo, la fuerza de agarre, que mantiene al coche pegado a la carretera, sobre todo durante las curvas más cerradas, se ve también mermada cuando la carrocería de tu coche tiene unas cuantas abolladuras, lo que hace que pierdas agarre.

¿PRIORIDAD? Si corres sobre asfalto y la velocidad es fundamental, tendrás que revisar la carrocería, ya que tan sólo unos cuantos paneles abollados reducirán la aceleración de tu coche. Si los daños son de carácter menor, entonces no deberías tener ningún problema sin repararla si el circuito no es apto para la alta velocidad. De todas formas, si eres presumido y no soportas la idea de ser visto en un coche destartalado, entonces no hay duda de que esta parte será una de tus prioridades.



EJES
Los daños en los ejes del vehículo afectan a la transmisión de potencia a las ruedas delanteras o las traseras y, por tanto, al eje de transmisión. No dejes sin revisar ninguno de los dos ejes, ya que los dos funcionan juntos para ofrecerte el mejor rendimiento de tu coche.

¿PRIORIDAD? Como uno no puede funcionar sin el otro, procura tener reparados ambos ejes, así como el eje de transmisión. Ambas partes están en una posición muy alta en la lista.

DIRECCIÓN
Si esta pieza resulta un poco dañada, no es tan importante. Puedes pasar sin repararla en algunas pistas. En otras, sin embargo, en las que es imprescindible tener este elemento



configurado a una dirección rápida (fuerte), necesitas que el manejo de tu coche funcione a la perfección. Las carreteras estrechas con curvas complicadas constituyen el ejemplo más claro de pistas en las que DEBES tener reparada como es debido la dirección o, de lo contrario, esa fracción de segundo perdida te costará muy cara.

¿PRIORIDAD? A menos que la pista sea completamente recta, entonces no hay duda de que la columna de dirección es una prioridad. Puedes obviar los daños de carácter menor, pero han de ser exactamente eso, de carácter menor (uno o dos bloques). Esta pieza del coche es particularmente importante en los circuitos en los que la carretera serpentea por todas partes.

TUBO DE ESCAPE
Si resulta dañado, la aceleración se verá reducida ligeramente, aunque sólo notarás la diferencia que implica un tubo de escape resquebrajado si lo martilleas hasta que el indicador se desplace hasta la zona roja. Para repararlo sólo necesitas unos cuantos minutos.



¿PRIORIDAD? En absoluto. Ésta no es una pieza de la que tengas que preocuparte. Si tienes suerte y tienes tiempo de sobra (algo que no te sucederá casi nunca), entonces repara el tubo de escape, aunque no tiene mayor importancia, incluso si dejas que se oxide.

EJE DE TRANSMISIÓN
Funciona de la mano con los ejes y tiene mucho que ver con la aceleración del coche puesto que controla la transmisión de potencia a las cuatro ruedas. Si se te estropea, entonces vas a tener problemas si necesitas arranques de velocidad o simplemente impulsos más fuertes en las rectas.

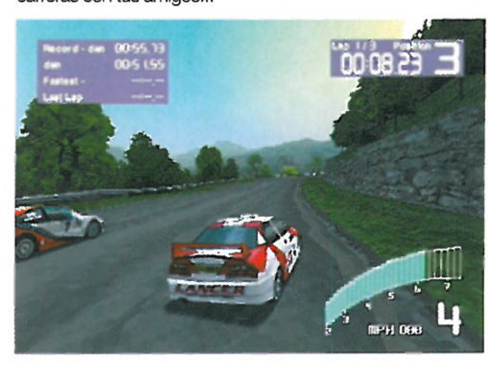
¿PRIORIDAD? Anótate esta pieza (junto con los ejes) como una de las primeras que has de revisar en cuanto puedas. De todas formas, no lo sacrifiques a favor de los frenos o la caja de cambios si el indicador de daños está a un nivel bajo.

SISTEMA ELÉCTRICO
Los daños en el sistema eléctrico pueden hacer que los faros se apaguen intermitentemente (un peligro en las etapas nocturnas), que los componentes funcionen de manera irregular y, peor aún, ¡que el reproductor de CD deje de funcionar! Los coches de *rally* no disponen de un sistema de control computerizado para los frenos o la aceleración, por lo que ésta es la menor de tus preocupaciones en el apartado de las reparaciones. No es ni mucho menos una pieza fundamental del equipamiento de tu coche, razón por la que su reparación sólo requiere unos cuantos minutos.

¿PRIORIDAD? En absoluto, ya que sólo necesitas los faros en los *rallies* nocturnos. Aunque puede que, mientras conduces, te resulte muy molesta la luz intermitente de los indicadores...



MULTIJUGADOR
Y, por último, unos cuantos consejos a seguir durante las carreras con tus amigos...



CHOQUES
Puedes poner nervioso a tu adversario conduciendo a su lado y, cuando vayas ligeramente por delante de él, empujar su coche un poco. Ten cuidado no empujes demasiado su vehículo o, si no, puede que tu coche acabe dando vueltas. También puedes hacerlo en persona, con el colega que tengas al lado. ¡Pero cuidado con las represalias, que también serán de verdad!

CHOQUES POR DETRÁS
Al aproximarte a una curva difícil (cualquiera que esté por encima de la clasificación «3»), quédate un poco rezagado y cuando tu rival esté a punto de girar, dale un golpe por detrás con el morro de tu coche (de forma que te quedes en la parte interior de la curva). Cuando gire el volante, las ruedas delanteras de su coche girarán más que las traseras y dará una vuelta de campana, dejándote la pista libre.

BLOQUEO
Echa un vistazo a la pantalla de tu amigo, fíjate por qué lado de tu coche está intentando adelantarte e intenta bloquearle. Actuar así tiene, sin embargo, su inconveniente, ya que si tu rival ha leído este número de *Power* habrá visto también los consejos sobre los choques...

MANTÉN LA CALMA
Un piloto que se ponga en cabeza durante más de unos cuantos segundos suele relajarse, aumentando así el riesgo de que se estrelle. A menudo verás que si mantienes la calma en las situaciones más críticas y te concentras plenamente en las curvas, alcanzarás al gallito de turno que va el primero.

Y SI TODO LO DEMÁS FALLA...
Haz ruidos extraños con el motor del coche como si fueras un niño de cinco años, quítales el controlador de las manos y lánzalo tan lejos como permita el cable en un último intento desesperado de ganar la carrera.



TRUCOS

Bola de fuego — Si consigues el oro en el Rally de Finlandia (nivel Intermedio).

Pistas espejo — Si consigues el oro en el Rally de Francia (nivel Intermedio). ■

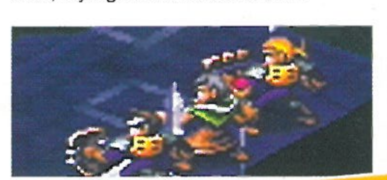
MINI TRUCOS

LOS ÚLTIMOS JUEGOS AL DESCUBIERTO

VANDAL HEARTS 2

MODO AVANZADO:

Pulsa con rapidez Arriba(2), Abajo(2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L1, R1 en el segundo controlador en la pantalla donde pone «Press Start». En una esquina, aparecerá el mensaje «Advanced Mode», lo que confirmará que la introducción ha sido correcta. Con esto, el juego se vuelve más difícil.

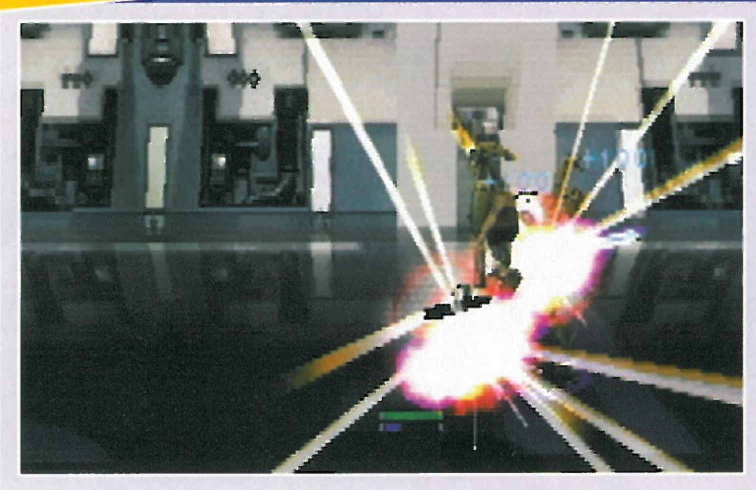






STAR WARS: EPISODIO 1

JEDI POWER BATTLES







JUEGA COMO DARTH MAUL:
Termina con éxito el juego con Qui-Gon Jin. Luego, elige a Qui-Gon Jin y pulsa Select en la pantalla de selección de personajes. Su imagen reemplazará a la de Qui-Gon Jin. Nota: la versión de Darth Maul con la que jugarás es la del nivel 5, Tatooine.

JUEGA COMO LA REINA AMIDALA:
Termina el juego con éxito como Obi-Wan Kenobi. Después, selecciona a Obi-Wan y pulsa Select en la pantalla de selección de personajes. La imagen de la Reina Amidala reemplazará a la del caballero Jedi. Ella lucha con los puños y una pistola láser.

JUEGA COMO EL CAPITÁN PANAKA:
Termina el juego con éxito como Plo Koon. Luego, elige a Plo Koon y pulsa Select en la pantalla de selección de personajes. Su imagen desaparecerá para dejar paso a la del encantador capitán Panaka. Él también lucha con sus puños y una pistola láser.

NIVEL DEL COMBATE FINAL:
Para pasar la sala de campos magnéticos multicolor, sigue los pasos que te indicamos. Hay 12 secciones en la sala de los campos magnéticos. Numera cada sección del 1 al 12:

[1] [2] [3] [4] Salida 5 [5] [6] [7] [8]
Entrada 8 [9] [10] [11] [12]

Cuando el campo magnético está activado, el camino a seguir por las salas es:
Rojo: Entrada-(8)-7-6-2-3-
Naranja: (4)-8-12-11-
Amarillo: (7)-11-12-8-
Verde: (4)-8-12-11-7-6-10-
Azul: (9)-10-11-12-8-7-3
Violeta: (4)-3-7-11-10-9-5-Salida

Si lo haces bien, los escudos de fuerza cambiarán al color siguiente cuando entres en una sala de las que hay entre paréntesis.

STREET FIGHTER EX2 PLUS





OPCIONES EX:
En el menú principal, elige la opción de selección. Después, mantén Select presionado y pulsa Start.

LUCHA COMO GARUDA:
Completa toda la serie de combos hasta Vega/M.Bison. Ahora, avanza por la serie de combos Vega/M.Bison hasta que des con un mensaje que dice que un personaje oculto está disponible.

LUCHA COMO SHADOW GEIST:
Completa la serie de combos de Garuda. Un mensaje te confirmará que has dado con el código de acceso correcto.

MODO DE JUEGO EXTRA BONUS:
Completa la serie de combos de Hayate. Un mensaje confirmará el código de acceso correcto. En el modo arcade, en Excel Break y Satellite Fall se abrirá una opción Modo de Juego Extra Bonus.

LUCHA COMO HAYATE:
Completa la serie de combos de Kairi. Un mensaje te confirmará que has dado con el código de acceso correcto.

MODO MANIAC:
Completa la serie de combos Vega/Bison para abrir la opción Maniac en el menú de práctica. Un mensaje confirmará que has dado con el código de acceso correcto.

LUCHA COMO KAIRI:
Completa la serie de combos de Shadow Geist. Un mensaje te confirmará que has dado con el código de acceso correcto.

STREET SKATER 2

CAMBIARSE DE ROPA:
Hay cuatro conjuntos de ropa. Mantén presionado L1, L2, R1 o R2 cuando elijas a un personaje en la pantalla de selección.

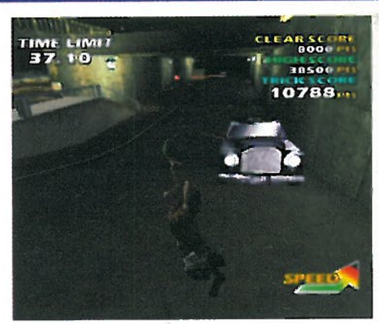
TODOS LOS PERSONAJES:
Pulsa Izquierda (2), Círculo (2), L2, Cuadrado, Derecha, R2 en el menú principal.

TODAS LAS PISTAS:
Pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo (2), R1 y Cuadrado en el menú principal.

TODOS LOS MONOPATINES:
Pulsa Círculo (2), Cuadrado, Círculo, Cuadrado (2), Círculo, R1 en el menú principal.

MAXIMUM STATUS/TRICK LEVEL:
Pulsa L1, Cuadrado, Izquierda (2), R2, Izquierda, R1, Izquierda en el menú principal.

OPCIÓN VER PELÍCULAS:
Pulsa R2 (2), L1, L2, L1, R1 (3) en el menú principal.

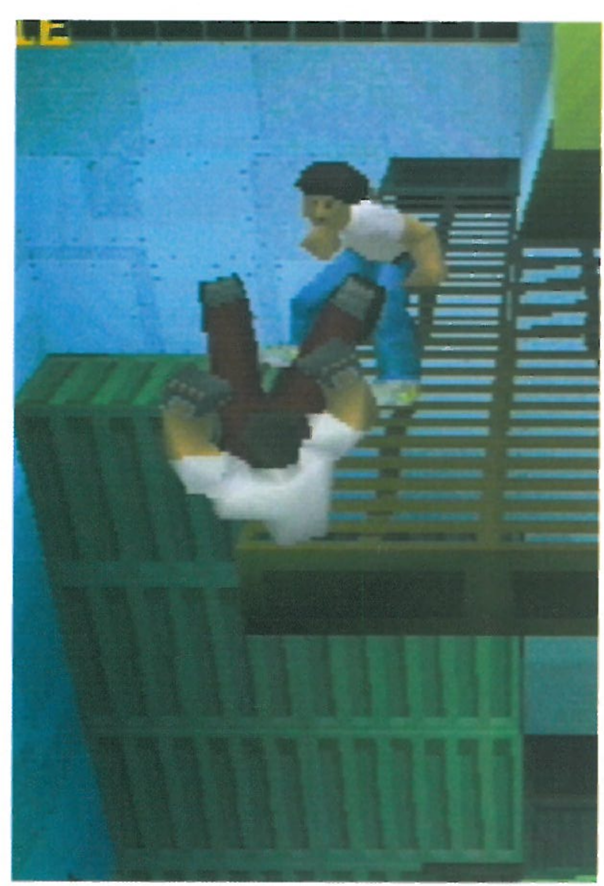








JACKIE CHAN: STUNTMASTER



Con estos trucos serás tan bueno como el mismísimo Maestro Chan.

Vidas infinitas:
Pulsa R1, R2, L1, X

Cine:
Consigue 20 dragones dorados para acceder al cine de Jackie Chan.

Ataques:
Mantén Cuadrado presionado. Jackie dará un puñetazo, retrocederá y dará un puñetazo Drunken Master. Tu adversario quedará medio mareado y tendrás la oportunidad perfecta para emplear el Jumpkick o cualquier otro combo.

Pulsa Triángulo. Jackie dará una patada, una voltereta en el aire y volverá a dar una patada.

Pulsa Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo. Jackie dará tres puñetazos, girará y golpeará al adversario con el trasero. ¡Toma ya!

Corre hacia una pared y mantén pulsado Triángulo. Jackie correrá, saltará hacia atrás aprovechando la pared y dará una patada al adversario que tiene detrás.

Pulsa Arratrarse y de inmediato mantén presionado Cuadrado. Jackie rodará por el suelo y saltará hacia arriba para dar un potente puñetazo.

Mantén pulsados agarrar y X, Cuadrado, Círculo o Triángulo. Jackie te deleitará con un puñetazo especial en lugar de un puñetazo normal. Ganarás puntos extra en estilo.

BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT

Nuevo bando: Brandon:
Utiliza la contraseña SMSLGNG

Nuevo bando: Cassandra:
Utiliza la contraseña NSTYGRL

Seleccionar cualquier nivel:
Emplea la contraseña BCKDR

Acceso a todos los tanques:
Usa la contraseña THRTN

Acceder a todas las armas:
Emplea la contraseña SRTHMB



URBAN CHAOS

Este dinámico *beat 'em up*/juego de aventuras prometía mucho, pero tiene un sistema de control que apenas responde y es muy difícil de manejar; cosa que no fue lo que esperábamos del juego. En *Power* hemos revuelto cielo y tierra hasta que hemos dado con algunos trucos que te resultarán muy útiles para que la experiencia sea lo más divertida posible.

Modo Truco:
Durante una partida, pulsa Triángulo + Círculo + Cuadrado + X y pulsa Derecha para recargar tu energía y obtener todas las armas.

Selección de nivel:
Pulsa L1 + R1 + Select + Start en la nueva pantalla de juego. Se abrirán todas las zonas en la pantalla de mapas.





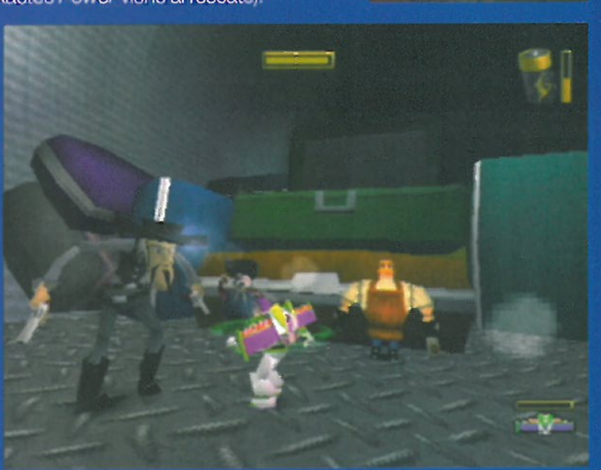
TOY STORY 2

Este juego es bastante corto, pero si te has quedado atascado en este divertimento de Disney no te preocupes, porque Buzz Lightyear viene al rescate (bueno, para ser más exactos *Power* viene al rescate).

Acceder a todos los niveles:

En la pantalla de títulos, pulsa Arriba (4), Abajo (2), Arriba (2) y luego, Abajo (3). Si has introducido el código correctamente, accederás a todos los niveles pero todavía tendrás que completar todas las misiones, ya que los Pizza Planet Tokens no están disponibles.

Debug Mode (es decir, un Modo Truco):
En la pantalla de títulos pulsa X, Circulo y Cuadrado. ¡Y a ver qué pasa!



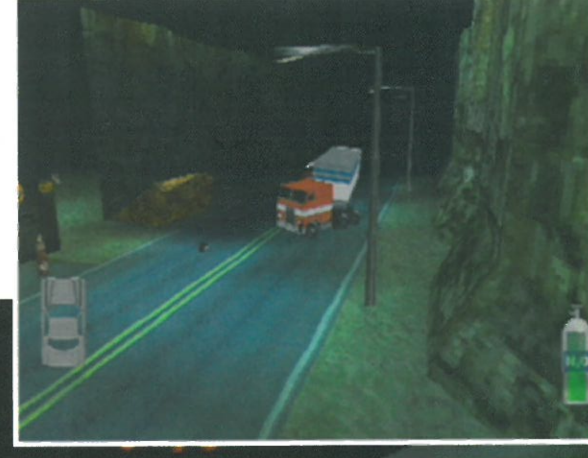
DIE HARD 2

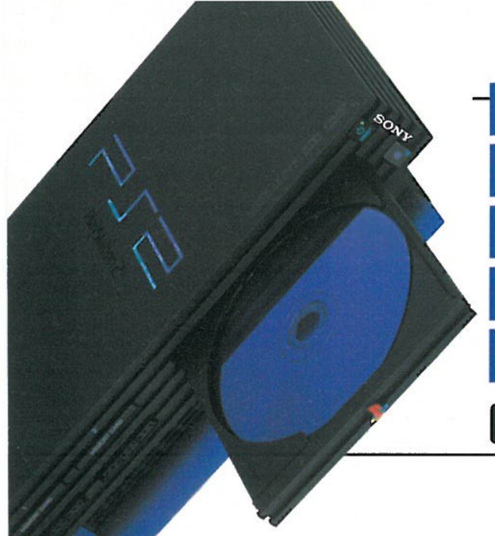
La primera entrega de este juego tenía montones de trucos geniales y la secuela no se queda corta. Todo lo que debes hacer es ir al menú de pausa e introducir las secuencias siguientes:

Todas las armas:
Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, L1, L1

Recarga automática en el nivel de disparos:
Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo

Munición infinita:
L1, L1, R1, R1, Círculo, Círculo





PS2

EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS



Une la mayor cantidad posible de bolas de fuego presentes en la pantalla para formar una cadena (imagen superior) que pase de las 13 a las 34 bolas. Durante las últimas etapas recorrerás el espacio como un rayo, yendo de un lado a otro.



FANTAVISION

FICHA

¿Quién es el desarrollador?
Sony

¿Se lanzará en España?
Hay rumores de que se incluya gratis con la PS2

¿Cuántos jugadores?
1

¿Accesorios?
Tarjeta de memoria 2, Dual Shock 1 y 2

Momentos mágicos de belleza increíble que te dejarán boquiabierto, como si estuvieras contemplando el cielo en una noche estrellada...

Los fuegos artificiales gustan a toda la familia. Todos los hombres, las mujeres y los niños de este planeta no pueden evitar quedar fascinados ante la belleza de los colores y sonidos de estas exhibiciones públicas. Basta con escuchar los «ooh» y «aah». Eso es exactamente lo que harás jugando o tan sólo contemplando *Fantavision*.

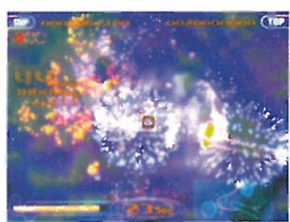
Una idea extraña, realmente incomprensible, que no parece atractiva en un principio y que luego resulta ser genial es una de las sorpresas más agradables que pueda deparar un juego. De hecho, *Fantavision* ha sido nuestro juego de la PS2 favorito desde que pasó por nuestras manos, un título que presenta un potencial y una originalidad extraordinarios. Nada nos había gustado tanto desde que vimos, de pequeños, *La Guerra de las Galaxias*. La idea consiste en unir una serie de bolas de fuego y luego, cuando tienes tres o más juntas, darle al detonador y contemplar la magnífica explosión de ramilletes de colores. Durante el juego, puedes formar cadenas y obtener montones de puntos extra con los que alcanzar una puntuación altísima. El juego se desarrolla en una carrera contra reloj en la que, por cada bola de fuego que se te escape, el contador disminuirá más deprisa. Pero puedes aumentar el nivel de la barra si ejecutas los trucos explosivos adecuados.

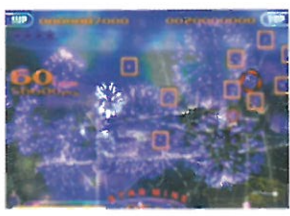
«LO MEJOR PASA CUANDO LLEGAS AL ESPACIO EXTERIOR. SE TRATA DE UNA EXPERIENCIA EXTRAORDINARIA»

Los gráficos y sonidos son una maravilla. Los decorados de la primera etapa están constituidos por paisajes urbanos muy pintorescos, pero lo mejor viene cuando llegas al espacio exterior. Se trata de una experiencia extraordinaria que alcanza cotas increíbles de









AYUDA

Cuando acabes el juego, compuesto por nueve niveles cortos pero estupendos, se abrirá el menú de los Extras. Vuelve a jugar hasta el final y aparecerá otro menú de Extras.



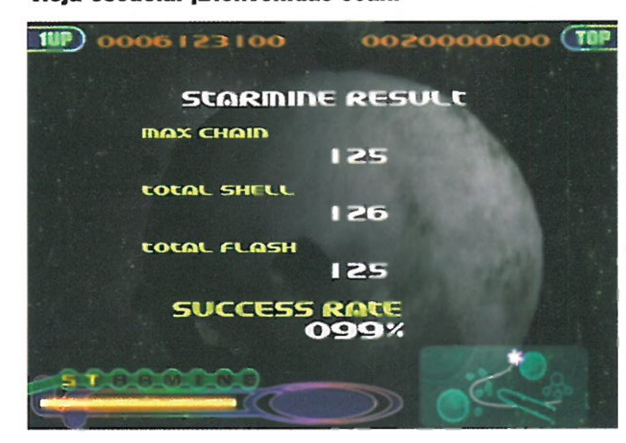




¡Fíjate en esa mezcla espectacular de colores! Cuando encadenas una serie de verdes y los enganchas luego con un puñado de azules, ¡esto es lo que obtienes! (centro); entre un nivel y otro te dan la bienvenida una encantadora familia y sus amigos, quienes juegan juntos con Fantavision; un espectacular *Starmine* llena tu pantalla. Perfección pirotécnica.

GRAN MOMENTO

Cuando consigues formar la cadena más larga en una sesión de *Starmine.* Muéstrasela a tus amigos y regodéate. Nunca antes había estado tan obsesionado el equipo de *Power* con obtener las puntuaciones más altas en un minijuego. Es el mejor desde *Galaga*, el minijuego que aparecía en el primer título *Ridge Racer*, hace años. Para nuestro gozo, vuelven las raíces de los juegos de la vieja escuela. ¡Bienvenidas sean!





ENCADÉNAME

Al principio no queda muy claro cómo se forman las cadenas más largas y la opción de Ayuda no sirve de mucho con todas esas palabras en japonés. Lo que has de hacer es lo siguiente: cuando la pantalla esté todavía mostrando el número de cadenas que has formado hasta entonces, si tienes al menos otras tres preparadas, hazlas estallar Inmediatamente. Sigue así hasta componer una cadena de proporciones gigantescas.



belleza, sobre todo cuando te encuentras en el interior de la espiral, en las dos últimas etapas. La verdad es que te aumenta el ego cuando la comentadora califica de «maravillosa» tu secuencia de 32 explosiones en cadena con tres puntos extra. Además, su voz es muy sensual. De hecho, todo el juego es de lo más sugerente.

Es una mezcla de ideas sencillas y una sofisticación muy sutil. Puedes accionar todo tipo de secuencias para formar las cadenas y las explosiones visuales de múltiples colores. Además, está también el juego extra *Starmine*, que es muy divertido y acelera el ritmo del conjunto. Consiste en hacer estallar las estrellas que van apareciendo de forma que cada vez se va añadiendo una letra a la palabra *Starmine*. Cuando completas las letras de la palabra, entras en un juego en el que se te desafiará para ver si puedes componer la cadena más larga posible en un tiempo determinado. Venga, ¡demuestra de lo que eres capaz!

El juego, concebido como una atractiva demo técnica para la PS2, es uno de los mejores títulos que puedas encontrar para la nueva consola. Si Sony decide regalarlo durante el lanzamiento de la PS2 en Europa, habrá que celebrarlo por todo lo alto.

La única pega que podemos hacerle es que es demasiado corto y sólo para un jugador, pero no se puede tener todo, ¿no?



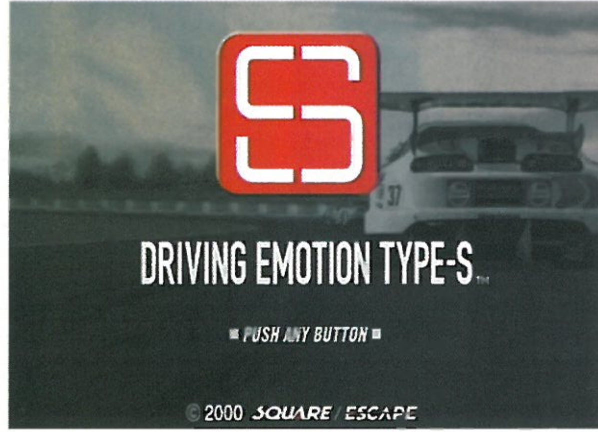
Las dos primeras etapas se desarrollan en una ciudad, luego te pones en órbita alrededor de la Tierra.




Podrás acceder a coches de la clase GT.



A veces, los gráficos pueden estar muy bien, pero no te engañes y pienses que es un buen juego. Los gráficos espectaculares son más fáciles de realizar con la PS2.



Después de ver el juego, no entendemos nada. ¿A qué vendrá la «S»?


Tiene buena pinta, pero la realidad es otra.


Las repeticiones proporcionan algo de placer.


Los faros se encienden cuando oscurece.

FICHA

¿Quién es el desarrollador?
Square
¿Se lanzará en España?
Seguramente sí
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock, Neg-Con

DRIVING EMOTION TYPE-S

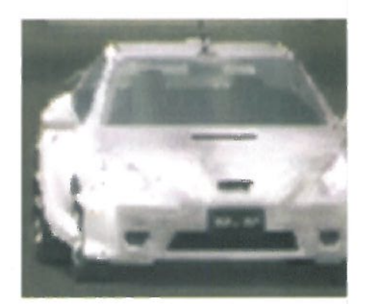
He aquí un título más adecuado: carreras aunque no emocionantes

Hemos sido agraciados con *Ridge V*, el satisfactorio, aunque no emocionante, título de Namco. El alcance del gran trabajo que Polyphony llevado a cabo con *GT 2000* es tal que promete colmar nuestros sentidos.

Pero no son éstos los únicos pesos pesados japoneses que han lanzado a sus guerreros del automóvil al campo de batalla de los juegos de carreras de la PS2. Squaresoft ha presentado su propio contendiente y, por increíble que parezca, no es todo lo bueno que esperábamos.

Antes que nada, tenemos que advertirte que *Driving Emotion Type-S* te va a dejar de piedra, porque no vas a entender cómo es que Square ha tenido el valor de asegurar que este juego presenta «la conducción más realista que se haya podido ver hasta la fecha». Es tan realista como conducir un carrito de supermercado, con las ruedas fijadas con cuerdas, por un barranco rocoso.

El juego ofrece una selección muy completa de elementos que podrían procurarte alguna satisfacción si el juego que viene con ellos fuera mínimamente bueno. Si aguantas lo suficiente, podrás ver que hay un juego decente detrás, pero empezar con tres circuitos y siete coches y acceder a otros vehículos sólo cuando vas completando los diferentes niveles de dificultad es pedir demasiado. No podemos decir que no se



hayan esmerado en el apartado de gráficos pero, vamos, que se trata de la PS2. Esa parte es la más fácil. Pero como Square es uno de los mejores editores, lo único que podemos decir es que nos hemos quedado muy, pero que muy sorprendidos.

AYUDA

Este juego no es lo que todos nos esperábamos de Square, pero si una vez leído nuestro artículo, no has cambiado de idea y quieres comprártelo te diremos que hay montones de coches secretos, entre ellos algunos modelos *GT*.

¡Suscríb

POWER

Deseo suscribirme a ***Power*** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 Ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 9.795 Ptas. Resto del mundo: 14.695 Ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

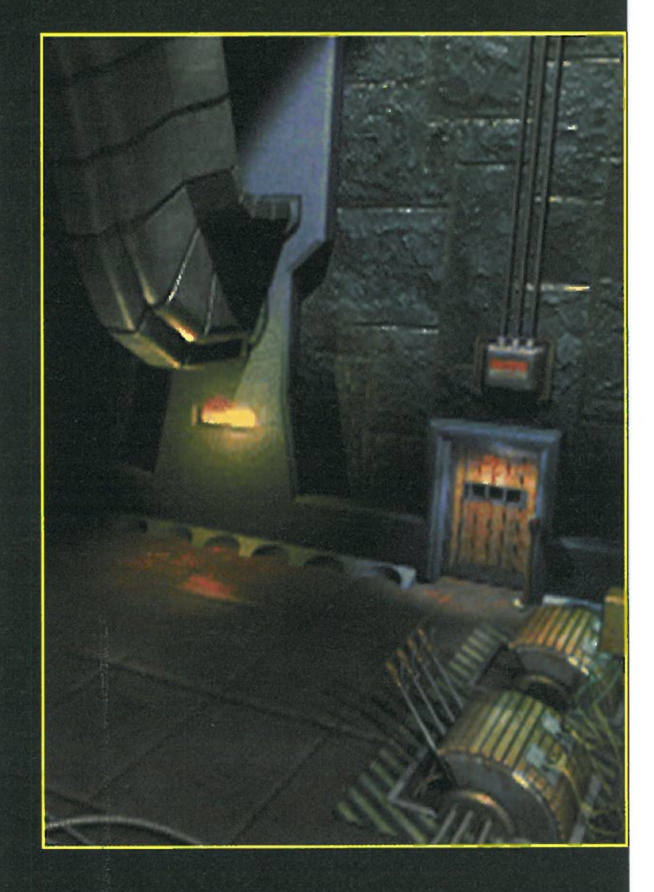
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 2000
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

Recorta por aquí







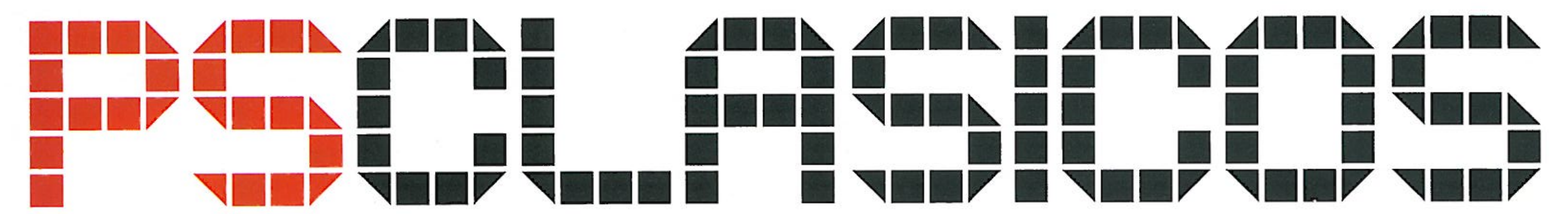
...ete! POWER

a *Power* y participa en el sorteo de 20 juegos A SANGRE FRÍA, de Sony



A SANGRE FRÍA

Los Estados Unidos de América y la República Popular China están a punto de entrar en guerra. La CIA ha solicitado los favores del MI6, el Servicio Secreto Británico. Un agente ha desaparecido mientras investigaba en una pequeña república de la ex URSS. Londres envía a un agente. ¿Qué? ¿Asustado? Tranquilo, no se trata de ningún boletín de noticias sino del argumento de *A Sangre Fría*, un juego de Sony en el que tú deberás infiltrarte a través de nueve peligrosas misiones. ¿Te apuntas? Pues rellena primero el boletín adjunto y además de disfrutar de *Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 20 juegos *A Sanfre Fría*. ¡Silencio, se espía!



LOS 100 MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

PSCLASICOS es una guía en la que encontrarás los 100 mejores juegos de PlayStation de todos los tiempos, ordenados alfabéticamente y acompañados por una completa ficha.

TOP 10 PSX — CENTRO MAIL

1. Colin McRae Rally 2.0
2. Jedi Power Battles
3. Syphon Filter 2
4. Medievil 2
5. Resident Evil 3
6. Manager de Liga
7. Ronaldo V-Football
8. Vagrant Story
9. Dino Crisis
10. Gran Turismo 2

TOP 10 PSX — GLOBAL GAME

1. Colin McRae Rally 2.0
2. Resident Evil 3: Nemesis
3. Manager de Liga
4. Medievil 2
5. Syphon Filter 2
6. Tombi 2
7. Gran Turismo 2
8. Tomb Raider III (Plat.)
9. Crash Bandicoot 3 (Plat.)
10. Rally Masters

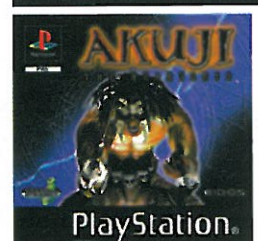
ACE COMBAT 3



GÉNERO: SIM. DE VUELO
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Es más un *shoot 'em up* arcade que un verdadero simulador de vuelo... Si fuera más complicado no funcionaría o sería la mitad de divertido. Viene con alas.

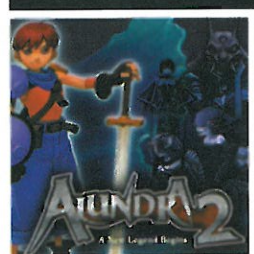
AKUJI THE HEARTLESS



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre *Medievil* y *Tomb Raider*.

ALUNDRA 2



GÉNERO: ROL/AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
7.990 PESETAS

Es variado, tiene buenos gráficos, muchos retos y puzzles y un buen argumento. Sólo algunos pequeños errores le impiden llegar hasta lo más alto.

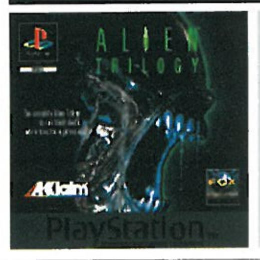
BISHI BASHI SPECIAL



GÉNERO: LOCURA MULTIJUEGO
JUGADORES: 1-2
KONAMI
7.490 PESETAS

Hacía mucho que no nos divertíamos tanto. Es uno de los juegos auténticos para reír a gusto. Si hay justicia en el mundo, éste va a ser el éxito del verano.

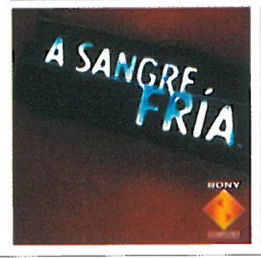
ALIEN TRILOGY



GÉNERO: CLON DE DOOM
JUGADOR: 1
ACCLAIM
3.990 PESETAS

Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.

A SANGRE FRÍA



GÉNERO: ACCIÓN/AVEN.
JUGADOR: 1
SONY
7.990 PESETAS

Es un excelente intento de aunar la acción con la aventura gráfica. No funciona a la perfección, pero está tan lleno de virtudes que merece la pena intentarlo.

BUST A GROOVE



GÉNERO: BAILA 'EM UP
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
7.990 PESETAS

Una captura de movimientos perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de este título una de las mejores opciones del género.

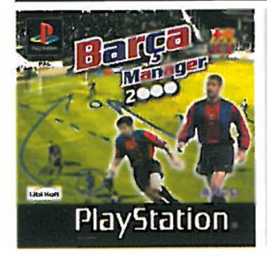
ALUNDRA



GÉNERO: ROL
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Hay un argumento fantástico en el que puedes invertir un montón de horas de jugabilidad. Reconocemos que no es *FF* pero es un clásico de la vieja escuela.

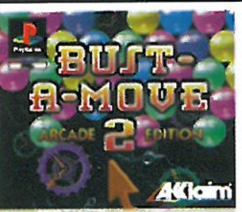
BARÇA MANAGER 2000



GÉNERO: SIM. FÚTBOL
JUGADOR: 1
UBI SOFT
6.995 PESETAS

Es, pese a su título, un juego para todo el mundo, bueno, para los que les guste la gestión de equipos. Bien acabado y completo. Un título muy recomendable.

BUST-A-MOVE 2



PlayStation

GÉNERO: PUZZLE
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Si no tienes la última versión de este asombroso exprimecerebros en forma de puzzle no importa. No te arrepentirás, a menos que se te dé realmente mal, eso sí.

C&C: RED ALERT



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
5.990 PESETAS

Tiene la mezcla adecuada de dificultad y adicción que se necesita para que no desees otra cosa más que pasarte toda la vida en tu habitación. Tráete una cafetera y una sopita para que te hagan compañía.

CRASH BANDICOOT 3



GÉNERO: SIM. DE MOTOS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

¡Hasta ahora Crash nos ha robado el corazón! Nos encanta y este es uno de los mejores juegos de plataformas que existen.

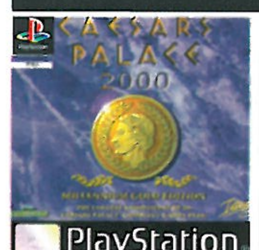
DOOM



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
3.990 PESETAS

El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en su mundo y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.

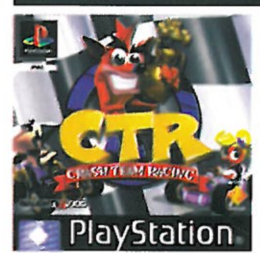
CAESARS PALACE 2000



GÉNERO: SIM. CASINO
JUGADORES: 1-4
VIRGIN
7.990 PESETAS

Si te gustan las apuestas y los casinos virtuales, éste es tu juego. Olvídate de las barajas de cartas y de las legumbres. ¡Ganar es la pera!

CRASH TEAM RACING



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
8.490 PESETAS

Hacen chirriar las esquinas, lanzan bombas y tiran cohetes. Es el mejor juego de *karts* desenfadados que existe para PlayStation. Un título indispensable.

DRACULA RESURRECCIÓN



GÉNERO: AVENT. GRÁFICA
JUGADOR: 1
VIRGIN
7.990 PESETAS

Maravillosos gráficos, estupendas animaciones, excelentes efectos sonoros y doblado al español. Lástima que su desarrollo sea excesivamente lento y difícil.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS



GÉNERO: SIM. DE MOTOS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Acción loca y peligrosa mezclada con barro. Está basado en el mundo real y, aunque es un poco incompleto, hasta ahora es el mejor simulador de motos.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC



GÉNERO: ACCIÓN/ROL
JUGADOR: 1
VIRGIN
7.990 PESETAS

El cambio de género y de plataforma ha sentado muy bien a *Crusaders*. No hay duda que estamos ante un excelente embrión. Todavía le queda un trecho para llegar a competir con los grandes, pero ya se ha puesto una excelente primera piedra.

EHRGEIZ



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*/ JUEGO DE ROL
JUGADORES: 1-2
SONY
8.990 PESETAS

Es un excelente intento de llevar el género de la lucha en PlayStation un poco más allá. Realización técnica algo sencilla y modalidades interesantes.

CIVILIZATION II



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

¿Qué probabilidades tenía de no aparecer en la lista de los 100 mejores juegos? Venga ya... Es uno de los juegos más importantes en cualquier plataforma. Consíguelo ya.

DESTRUCTION DERBY 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Esta belleza de la gama Platinum es del mismo equipo que hizo *Driver* y se nota en la forma. Carreras y choques de coches a lo largo de pistas anchas y variadas bajo tu control.

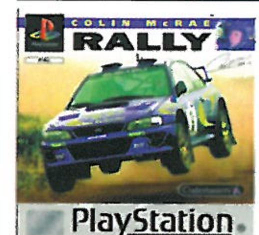
EURO 2000



GÉNERO: SIM. FÚTBOL
JUGADORES: 1-8
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Bajo un envoltorio atractivo se esconde un juego de fútbol demasiado trillado. No hay duda que gustará, pero no ofrece nada nuevo ni espectacular.

COLIN MCRAE RALLY



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
4.990 PESETAS

Es un juego alucinante. Tiene un manejo fantástico, un montón de opciones y está lleno de realismo gráfico (el barro que se pega, los faros que se rompen...). El modo para dos jugadores es genial.

DESTRUCTION DERBY RAW



GÉNERO: CARRERAS SALVAJES
JUGADORES: 1-4
SONY
6.990 PESETAS

Un juego que se reinventa a sí mismo para ofrecer una cara más compacta que las anteriores entregas. Tiene algún pequeño fallo pero es un juego magnífico.

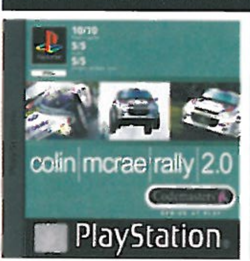
EVERYBODY'S GOLF 2



GÉNERO: SIM. GOLF
JUGADORES: 1-4
SONY
4.490 PESETAS

Everybody's Golf 2 supera a su antecesor en casi todos los aspectos. Sigue siendo divertido pero riguroso en su funcionamiento. Su apartado técnico es envidiable y el control, exquisito.

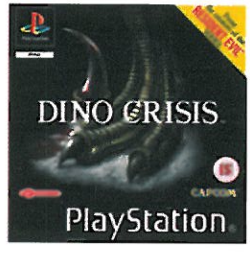
COLIN MCRAE RALLY 2.0



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Conducción perfecta, velocidad endiablada, buenos gráficos, bastantes opciones y emociones inigualables hacen de este CD un juego indispensable para los amantes de la conducción.

DINO CRISIS



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
VIRGIN
4.990 PESETAS

En este juego se fusionan material al estilo película con un juego de primera. Los gráficos son magníficos. La mezcla de puzzles, el sonido y la trama van a aterrorizarte.

F1 '99



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Si quieres celebrar un Grand Prix en tu propia casa entonces es todo lo que necesitas. Millones de opciones y un depósito lleno de diversión. Iza la bandera de cuadros.

PSCLASICOS

F1 2000



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Poder disponer de los bólidos, los pilotos y los circuitos auténticos ya desde el principio de una temporada nueva es bastante revolucionario. Es súper entretenido.

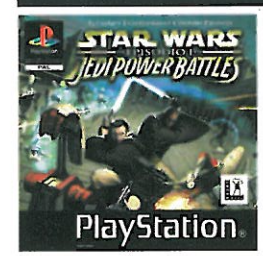
GEKIDO



GÉNERO: ARCADE/LUCHA
JUGADORES: 1-4
INFOGRAMES
7.990 PESETAS

Estamos ante un juego excelente, lleno de posibilidades y que recupera para PlayStation el arte de la lucha callejera. Además permite el uso de Multi-Tap para que la acción sea la verdadera protagonista.

JEDI POWER BATTLES



GÉNERO: ARCADE
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
6.490 PESETAS

Por fin un juego de la saga *Star Wars* que da la talla. Su desarrollo lleno de acción y de situaciones tensas te enganchará desde el primer momento.

FEAR EFFECT



GÉNERO: ACCIÓN/AVEN.
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Una aventura con mucha acción, muy hábil pero con algún que otro pequeño error. Tiene una buena base para obtener una experiencia de juego fantástica. Es muy recomendable.

GHOUL PANIC



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-4
SONY
6.990 PESETAS

Una especie de *Point Blank* pero más complicado, con fantasmas y una opción argumental más larga. Es el típico material entretenido, frenético y fantástico de Namco.

KENSEI: SACRED FIST



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
KONAMI
8.490 PESETAS

La primera incursión de Konami en el mundo de los *beat 'em up* no podía ser más alentadora. No es *Tekken 3*, pero nos encanta.

FIFA 2000



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Hay sólo una mínima diferencia entre este juego e *ISS*. Si quieres sentirte como si realmente estuvieras en el estadio, éste es el juego que buscabas.

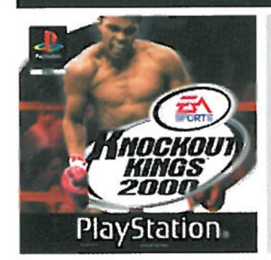
GRAN TURISMO 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
8.990 PESETAS

Se trata del mejor y el más grande, simple y genial juego de carreras hasta el momento. Si *GT* te pareció largo, éste te causará un paro cardíaco.

KNOCKOUT KINGS 2000



GÉNERO: BOXEO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Los buenos simuladores de boxeo son demasiado poco frecuentes. Éste es fantástico, más arcade que simulación pero tiene lo suficiente para mantenerte ocupado.

FINAL FANTASY VIII



GÉNERO: JUEGO DE ROL
JUGADOR: 1
SONY
9.990 PESETAS

Con un argumento de lo más perfecto, una diversión sin límites y un apartado gráfico que ha exprimido a tope la Play, *FFVIII* es el mejor juego para la gris de Sony. No lo dejes escapar.

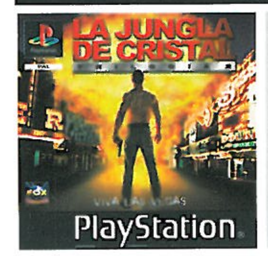
GTA: LONDON



GÉNERO: CRIMEN/ACCIÓN
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
5.990 PESETAS

Necesita el *Grand Theft Auto* original para funcionar. Exprime el tiempo, pone a prueba la moral e indigna a los ciudadanos decentes. Bueno.

LA JUNGLA DE CRISTAL 2



GÉNERO: ACCIÓN
JUGADOR: 1
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Es una verdadera maravilla. Puede que individualmente cada juego se vea superado por otros del género, pero el conjunto es tan entretenido y variado que te enganchará.

FISHERMAN'S BAIT 2



GÉNERO: SIM. PESCA
JUGADORES: 1-2
KONAMI
8.490 PESETAS

Es, sin lugar a dudas, mejor que la primera en todos sus apartados. Lástima que la pesca electrónica sea un deporte falto de emoción para la mayoría, y tan relajante para los practicantes.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



GÉNERO: SIM. DEPORTIVO
JUGADORES: 1-4
KONAMI
9.490 PESETAS

Si quieres ganar la prueba, presiona los botones. Te dejarás los pulgares. Simplista pero adictivo, sobre todo en el modo cuatro jugadores.

MANAGER DE LIGA



GÉNERO: MANAGER
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es como un oasis en el desierto. Ahora bien, no es un oasis cualquiera. Es un oasis repleto de diversión, montones de opciones, nombres reales y simulación al 100%. Una excelente manera de ver el fútbol.

G-POLICE 2



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
7.490 PESETAS

Buenos gráficos, fácil de manejar y, para colmo, tiene un buen argumento. Psygnosis inventó la ópera del espacio con el primer juego y esta secuela es aún muchísimo mejor.

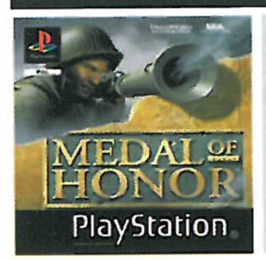
ISS PRO EVOLUTION



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
KONAMI
9.490 PESETAS

Es el más jugado. Llena cualquier ansia y vacío existencial futbolístico de cualquier persona aunque puede que a Pele no le haga falta. Acción casi impecable.

MEDAL OF HONOR



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP* SUBJETIVO
JUGADORES: 1-4
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Es una de las mayores sorpresas que han pasado por nuestras manos en los últimos tiempos. Su increíble ambientación y la inteligencia de los enemigos lo convierten en un producto fantástico.

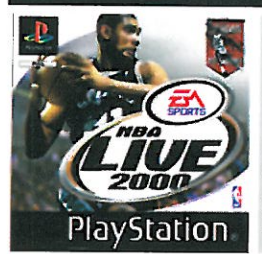
MEDIEVIL 2



GÉNERO: AVENTURA
JUGADOR: 1
SONY
4.990 PESETAS

Es un juego excelente, lleno de novedades y que asegura muchas horas de diversión y de sentido del humor. Pero su aspecto se ha quedado un poco atrás.

NBA LIVE 2000



GÉNERO: BALONCESTO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Como siempre, EA tiene la exclusiva de este deporte. El mejor aspecto es el tiro de tres puntos aunque hay muchos más. Autenticidad y jugabilidad desplegada a raudales.

QUAKE II



GÉNERO: CLON DE DOOM
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

El más grande y más severo. El más jugable de los *shoot 'em up* cara a cara. Sólo por eso cómprate *Quake II* o te arrepentirás tarde o temprano.

METAL GEAR SOLID



GÉNERO: ESPIONAJE
JUGADOR: 1
KONAMI
3.950 PESETAS

No hay ningún otro juego como éste. Es cinematográficamente perfecto. El protagonista, Solid Snake, es una mezcla de James Bond y un asesino de la SAS y tiene a su disposición un despliegue de armas que pone los pelos de punta.

NFS PORSCHE 2000



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
ELECTRONIC ARTS
8.490 PESETAS

Excelente título de coches, lleno de opciones, cargado de velocidad y aderezado con buenos gráficos. Además, cuenta con la licencia Porsche que aún lo hace más grande.

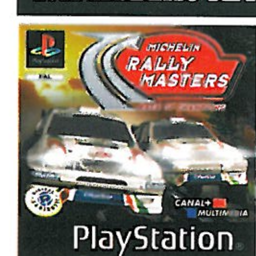
RALLY CHAMPIONSHIP



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Este título prueba que la belleza no lo es todo. Es un juego muy digno aunque le falta esa suavidad y esas características que esperábamos de EA.

MICHELIN RALLY MASTERS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
INFOGRAMES
7.990 PESETAS

Supera con creces todo lo visto con anterioridad dentro del género de conducción de *rallies*. Lo tiene todo: variedad, apartado técnico fascinante y miles de detalles.

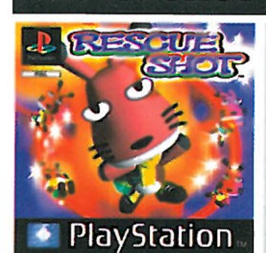
NGEN RACING



GÉNERO: ARCADE/CARR.
JUGADORES: 1-2
INFOGRAMES
7.990 PESETAS

Combinando elementos de *Ace Combat* y *Gran Turismo*, se las arregla para ser uno de los juegos de carreras visualmente más intensos que existen. Para los fans de las carreras.

RESCUE SHOT SALVAR A BO



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADORES: 1-2
SONY
4.490 PESETAS

Original e intenso. Divertido y variado. Adictivo y jugable. No pararás de jugar y si algún día te cansas, desearás que Namco saque la continuación.

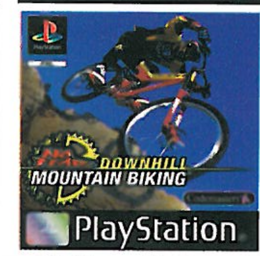
MICRO MACHINES V3



GÉNERO: CARRERAS EN 3-D
JUGADORES: 1-4
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Nunca te puedes hartar de este juego. En su día dirigió el cotarro. Y aunque le han aparecido muchos clones, el original es el único que cuenta.

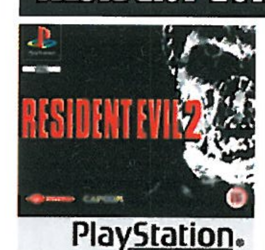
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING



GÉNERO: SIM. DEPORTIVO
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Muchas opciones, mucha diversión. Si eres un fan del *mountain bike*, te va a encantar, si no, bien merece que le eches una o dos partidas.

RESIDENT EVIL 2



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
VIRGIN
4.490 PESETAS

Bueno, terrorífico, apasionante y lleno de razones para jugar una y otra vez. Sólo existe una cosa que puede afectarle... *Resident Evil 3: Nemesis*.

MICROMANIACS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-8
PROEIN
8.990 PESETAS

El mejor juego para usar un Multi-Tap y uno de los mejores juegos para jugar solo. Diversión y sentido del humor a raudales. La simulación vuelta del revés.

PORSCHE CHALLENGE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
2.490 PESETAS

Platinum, sin inconvenientes y con un montón de opciones. Se las arregla para combinar a la perfección la velocidad del arcade con una conducción muy realista. Es una verdadera ganga.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Una sangrienta y magnífica fiesta llena de acción. Los fans de los juegos *Resident* estarán encantados ya que se ha añadido otra dimensión a una brillante historia de terror con los enemigos más espantosos.

MUSIC 2000



GÉNERO: CREACIÓN MUSICAL
JUGADOR: 1
PROEIN
7.990 PESETAS

Dedícate un poco en serio a este juego y podrás convertir tu PlayStation en una mesa de mezclas. Es una idea única y el resultado es fabuloso.

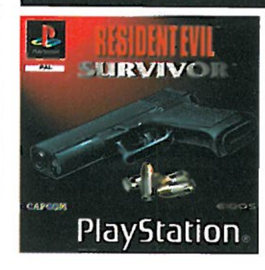
PRIMERA DIVISIÓN STARS



GÉNERO: SIM. FÚTBOL
JUGADORES: 1-4
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Estamos ante un buen juego. Pero no es justificable una nueva entrega que no aporte casi nada nuevo. EA siempre es competente pero le falta algo si quiere llegar a la altura del inmenso *ISS Pro Evolution*.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR



GÉNERO: ACCIÓN/AVEN.
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Problemas de duración, fallos en la trama y ejecución poco ambiciosa no pueden estropear un juego original, entretenido e innovador que muestra dónde pueden llegar los juegos con pistola de luz en un futuro.

PS CLASICOS

RIDGE RACER TYPE 4



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Si quieres una carrera arcade, esto es lo que buscas. No hay nada parecido, su aspecto es asombroso y los coches se manejan con facilidad. Vale el doble de su peso en oro.

SPEED FREAKS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
SONY
2.490 PESETAS

El primer juego cómico de carreras decente de PlayStation. Vale la pena comprar un Multi-Tap para que tú y tus amigos lo podáis probar. Es fabuloso.

TEKKEN



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Fantástico juego de lucha, superado sólo por sus secuelas. Gráficos de fábula y montones de luchadores. Algunos movimientos especiales son una pasada.

SF ALPHA III



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
7.990 PESETAS

El mejor juego de lucha en 2-D al que hayas jugado jamás. Arcade perfecto. Una experiencia clásica de juego: buenas vistas y una acción espléndido.

SPYRO 2



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Magníficos gráficos y motor suave. No llega a ser un clásico pero es un entretenimiento maravilloso.

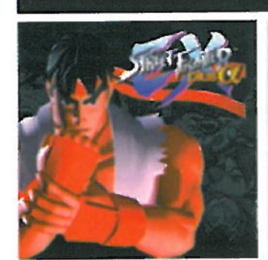
TEKKEN 2



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

No podrás conseguir un juego de lucha mejor por menos de 3.990 ptas. Así que introdúcete en él. Sólo un loco lo dejaría escapar.

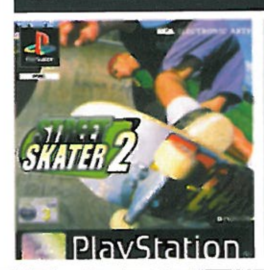
SF EX ALPHA



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
3.990 PESETAS

De pronto *Street Fighter* se convierte en un exuberante 3-D. Un clásico de las patadas se moderniza sin perder su gloria original. Nos gusta mucho.

STREET SK8TER 2



GÉNERO: *SKATEBOARDING*
JUGADORES: 1-4
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Supera con creces a su antecesor. Es rápido, espectacular y muy intenso. Si te gusta el *skate* o los deportes de riesgo, este título te encantará.

TEKKEN 3



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Es el mejor videojuego de lucha que hayas visto jamás, con más personajes, más opciones, más estilos de lucha. Tiene el mejor argumento, los mejores gráficos y el mejor sonido.

STREET FIGHTER EX2 PLUS



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
7.990 PESETAS

No está tan cerca de ser de alucine como lo fue el primero, por el simple hecho de que no es una novedad. Pero todavía tiene muy buena jugabilidad y un aspecto buenísimo.

SUIKODEN 2



GÉNERO: ACCIÓN/ROL
JUGADOR: 1
KONAMI

Si te gustan las historias densas y los gráficos sencillos pero bien acabados, agénciatelo. Si por el contrario esperas un gran espectáculo de luz y de color, no lo intentes.

TELEÑECOS RACEMANIA



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
4.490 PESETAS

Su excelente sentido del humor, su maravillosa factura técnica, su infinidad de opciones y la cantidad de emociones que contiene, lo convierten en una gozada de juego.

SILENT HILL



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
KONAMI
9.490 PESETAS

Éste es un hito para la PlayStation. El juego más parecido a una película que existe y, por si fuera poco, el que da más miedo. ¿Hemos mencionado que también es una aventura sensacional?

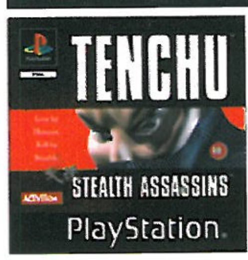
SYPHON FILTER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Fue una lástima que se pusiera a la venta al mismo tiempo que *Metal Gear Solid* porque salió perdiendo en el pulso. Si puedes hacerte con un ejemplar, no lo dudes y hazlo.

TENCHU



GÉNERO: *NINJA 'EM UP*
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Date una vuelta por el Japón antiguo, acechando a gente y matándola con brutal facilidad. Increíblemente sanguinario pero también increíblemente entretenido. Máxima diversión.

SOUL REAVER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante. Observa los primeros minutos del juego y ya nos contarás qué opinas... ¡Genial!

SYPHON FILTER 2



GÉNERO: AVENTURAS 3-D
JUGADORES: 1-2
SONY
6.990 PESETAS

Si te gustó la primera parte, ésta te encantará. Novedades a mansalva, mejor apartado gráfico y voces en castellano perfectas. Absolutamente necesario.

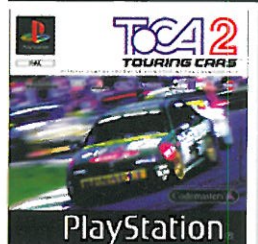
TIME CRISIS



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Necesitarás de una pistola de luz para poder jugar.

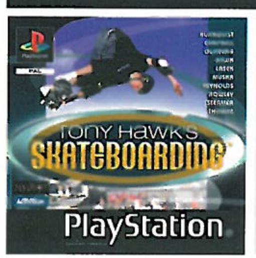
TOCA 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
4.990 PESETAS

Cualquier persona tendría que probarlo. Es uno de los juegos de carreras disponibles más realistas. Coches y licencia fantásticos. Es simplemente maravilloso.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



GÉNERO: *SKATEBOARDING*
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Es el mejor del género con mucho en cuanto a los juegos de *skateboard* se refiere. Tiene el tipo adecuado de curva de aprendizaje, se mueve de maravilla y tiene un aspecto formidable.

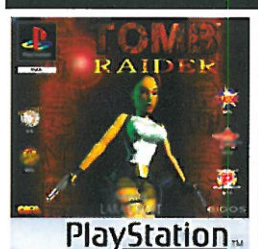
VANDAL HEARTS II



GÉNERO: JUEGO DE ROL
JUGADOR: 1
KONAMI

Si lo que quieres es un juego de rol en tu colección que no sea *Final Fantasy*, apuesta por *Vandal Hearts II* y sus estupendos escenarios. Un juego de alta calidad.

TOMB RAIDER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

Mezcla acción y exploración en un solo juego. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. Consigue un ejemplar ahora mismo.

TOY STORY 2



GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Juego de plataformas muy entretenido. Un juego de niños que resulta una tentación irresistible para jugadores mayores.

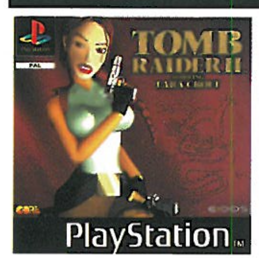
WIPEOUT



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos.

TOMB RAIDER 2



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

No es el mejor *Tomb Raider* en absoluto pero, si puedes jugar como Lara, seguro que el juego sale ganando. Cuando salió a la venta nos gustó mucho. No te decepcionará.

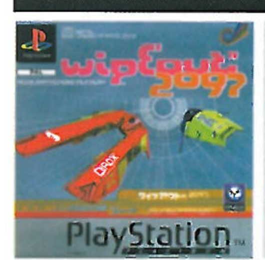
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000



GÉNERO: SIM. FÚTBOL
JUGADORES: 1-8
PROEIN
6.995 PESETAS

Nos encontramos en una encrucijada de juegos de fútbol. El que va en cabeza es el *ISS Pro Evolution* de Konami, pero el nuevo *UEFA* nos sorprende con una alternativa de gran calidad. Gracias.

WIPEOUT 2097



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Una nueva clase vector más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, un enemigo mejorado y nuevas armas. Todo un reto incluso para los más veteranos.

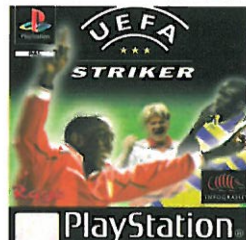
TOMB RAIDER 3



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

A pesar de ser más difícil, creemos que es genial. Gigantesco, atractivo y la señorita Lara se encuentra en su máximo esplendor en la tercera de sus aventuras.

UEFA STRIKER



GÉNERO: FÚTBOL
JUGADORES: 1-4
INFOGRAMES
4.990 PESETAS

Marcador de goles genial con fantásticas vistas pero deja a *UEFA* en una posición cerca del último de la fila. Es una pena que el defensa no cumplacon los requisitos.

WIPEOUT 3



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
SONY
7.990 PESETAS

Tiene lo mismo que las dos entregas anteriores pero es aún mejor, más fácil, más atractivo e incluso más divertido. Los gráficos son increíbles y la curva de dificultad es perfecta.

TOMB RAIDER 4: TLR



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es el mejor de la serie. Los puzzles te hacen exprimir el cerebro. Es un juego fantástico protagonizado por una de las mujeres más famosas del siglo xx. Deberías probarlo antes de hacer un ataque crítico hacia Lara.

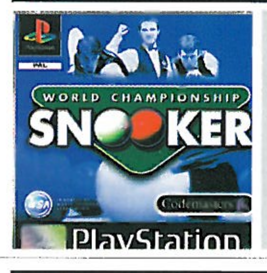
URBAN CHAOS



GÉNERO: ACCIÓN/AVEN.
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Muy buen juego; lleno de virtudes y muy entretenido. Lástima que no tenga la suficiente personalidad ni el peso como para convertirse en un punto de referencia. Recomendable.

WORLD CHAMP. SNOOKER



GÉNERO: *SNOOKER*
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Si quieres disfrutar del *snooker* en tu PlayStation, no encontrarás nada mejor que esta excelente recreación. Si te apetece descargar adrenalina con un taco virtual entre tus manos, no te lo puedes perder.

TOMBI 2 CONTRA LOS CERDIABLOS



GÉNERO: PLAT./AVENTURAS
JUGADOR: 1
SONY
4.490 PESETAS

Es un juego más que bueno: largo, lleno de retos, divertido y variado. La combinación entre plataformas y rol casa bastante bien, aunque ralentiza el juego y puede hacer perder la paciencia.

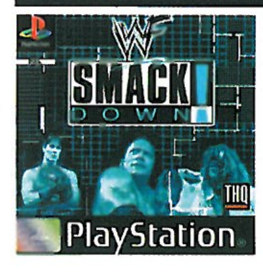
V-RALLY 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
INFOGRAMES
3.990 PESETAS

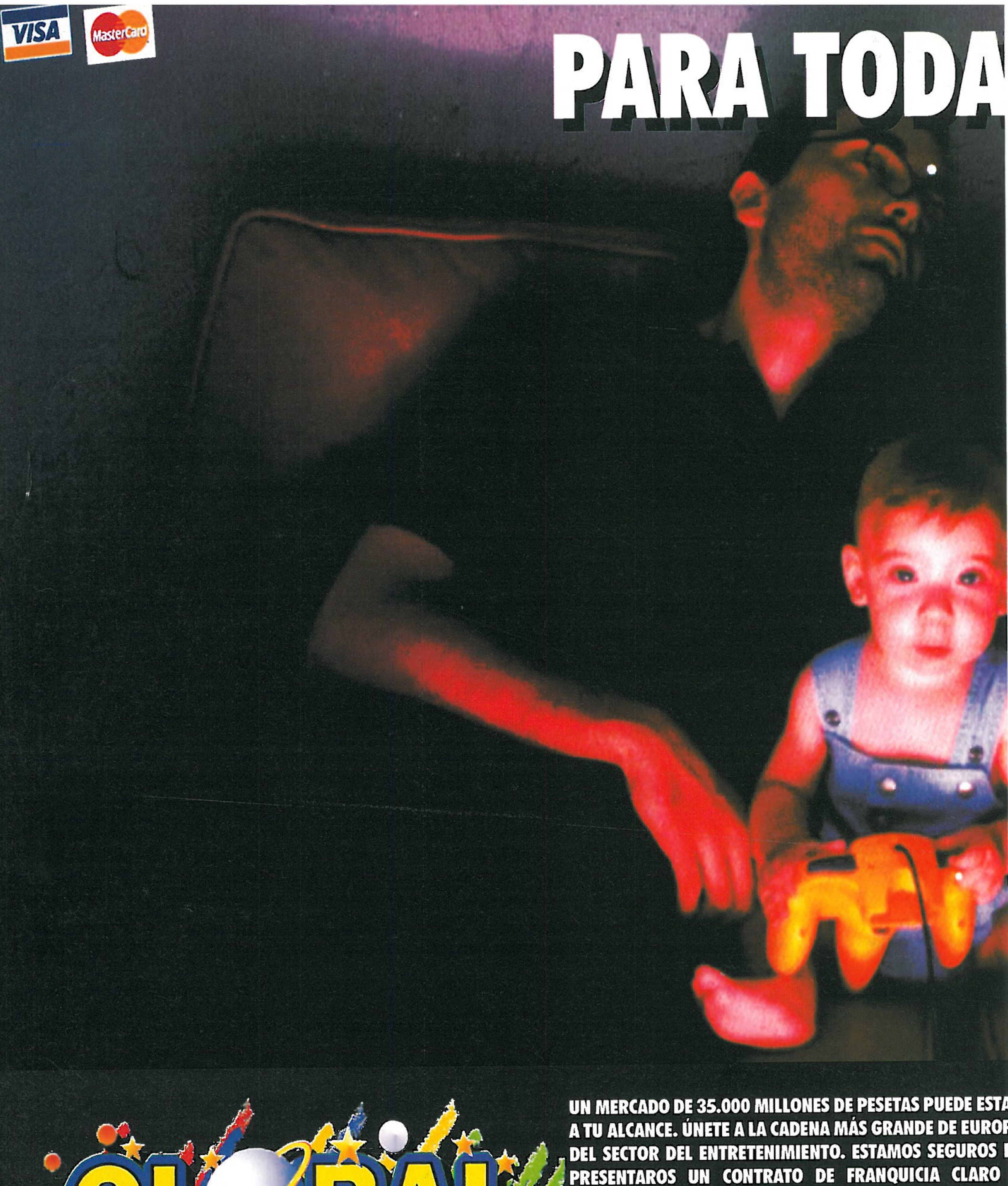
Nunca será *Colin McRae* pero aun así provoca adicción. Una vez hayas empezado a jugar, te va a encantar y ya no lo podrás dejar. Ten cuidado.

WWF SMACKDOWN



GÉNERO: LUCHA
JUGADORES: 1-4
PROEIN
8.990 PESETAS

Embadúrnate el cuerpo con aceite corporal para bebés y pon un poco de gomina en tus greñas: ya estarás preparado para la acción. Diversión para adolescentes que te acabará enganchando.



UN MERCADO DE 35.000 MILLONES DE PESETAS PUEDE ESTA
A TU ALCANCE. ÚNETE A LA CADENA MÁS GRANDE DE EUROP
DEL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO. ESTAMOS SEGUROS D
PRESENTAROS UN CONTRATO DE FRANQUICIA CLARO
TRANSPARENTE SIN FALSAS ILUSIONES Y RESPALDADO PO
UNA GRAN PROFESIONALIDAD DE NUESTRO EQUIPO, CON LO
MEJORES PRODUCTOS INTERNACIONALES Y RECUERDA:

GLOBAL GAME

VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA

LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERI

LAS EDADES

ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

CIUDAD LINEAL

Madrid - Villaverde
C/ Martínez Oviol,33
(Villaverde Bajo)
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1a
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Gran Canaria - Las Palmas
Alameda de Colón, 1
(junto Plaza Cairasco)
Tel. 928.382.977

Gran Canaria - Vecindario
Próxima apertura

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.93.58.39

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

CLUB - LA CADENA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DE EUROPA
0000 0000 0000 0000
VÁLIDA DESDE 12/99 HASTA FINAL 12/00
TITULAR JOSÉ SÁNCHEZ PÉREZ

Microsoft MC Ediciones
CLUB - LA CADENA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DE EUROPA
0000 0000 0000 0000
VÁLIDA DESDE 12/99 HASTA FINAL 12/00
TITULAR JOSÉ SÁNCHEZ PÉREZ

PlayStation · Dreamcast · PC CD · Mc1099

DESCUBRE LAS VENTAJAS DE NUESTRO CLUB EXCLUSIVO, PREGUNTA EN NUESTRAS TIENDAS CÓMO OBTENER LAS TARJETAS GOLD Y PLATINUM

GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE CONDE TRENOR, 1 bajo
46003 VALENCIA - TEL. 96.315.44.10 - FAX. 96.315.44.12
http://www.globalgame-europe.com

PSXPOW0800
Si quieres abrir una tienda Global Game rellena este cupón y envíalo por correo.
Recibirás un dossier sobre nuestra franquicia.
GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE CONDE TRENOR, 1bajo - 46003 VALENCIA

Nombre ____ Edad ____
Apellidos ____
Dirección ____
Código Postal ____ Provincia ____
Población ____
Tel. ____

A SANGRE FRÍA

Sólo tú tienes la solución.



Recuerda. Haz memoria. Examina cada segundo de tu pasado, cada rincón de tu cerebro. Empiezas a ver. Has entrado en una vieja fábrica. Te están disparando cientos de balas y no basta con salvar el pellejo. Ves otros rostros. ¿Amigos? Alguien te ha traicionado y tuvo que dejar pistas. Pero no queda mucho tiempo. Tienes que salvar al mundo de una amenaza nuclear y el generador ya está activado. Recuerda y corre. Corre y recuerda.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.es